Falcom BIBLE

ファルコムバイブル

メーキング　オブ　ソーサリアン

MAKING OF SORCERIAN

日本ファルコム㈱編

CONTENTS

(資料)日本ファルコムのロゴ不採用バージョン



FALCOM BIBLE

これなる六巻の書を
汝に与えん
読み解きえた暁には
手練のソーサリアンとして
十五の冒険譚を
語るがよい


HAZARD


DEFENSE


QUEST

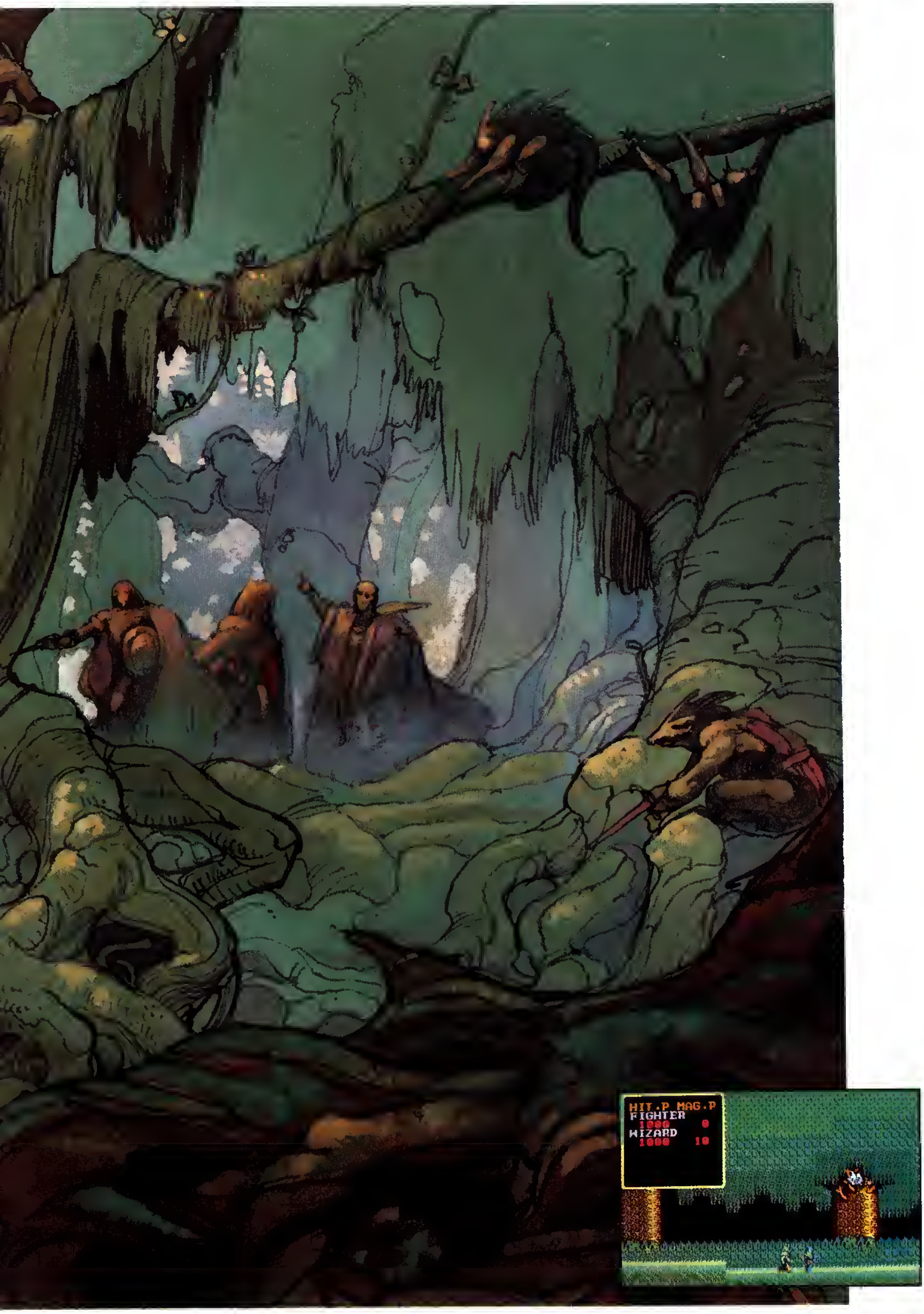

BORDER
HIT.P MAG.P
FIGHTER
1000 0
WIZARD
1000 10


TRAP
あおいたま


CIRCLE

AMBUSH




HIT.P MAG.P
FIGHTER
1000 0
WIZARD
1000 10

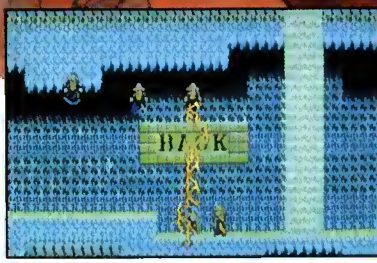
ASSAULT





SORCERY





日本ファルコムの懐しいソフトから



モンスターハウス（1983年）



デーモンズリング（1984年）

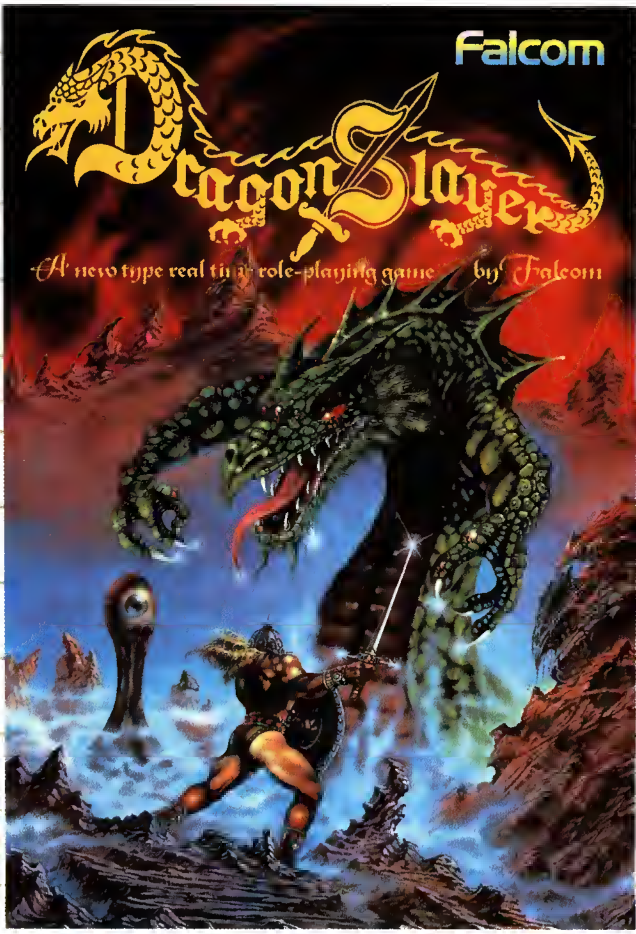


SSGN　潜航特攻作戦（1983年）



ぱのらま島（1983年）

日本ファルコムの懐しいソフトから



ドラゴンスレイヤー（1984年）



バードランド



四人麻雀



ホラーハウス（1983年）



モンスターハウス(1983年)



スモファイターII



ンピュータ・ザ・ゴルフ



アステカ(1985年)

●日本ファルコムのグッズ・カタログに登場してくれた Amanda Janeちゃん









●日本ファルコムのカタログより

●都築さんの習作(未発表)「ブラウニーの森」の女の子アルミナ・ミネラルちゃん











壮大なる伝道の書

Sorcerian
Preview

「ソーサリアンはここが見どころです」

開発者座談会

さて、今回この本と同時に発売される、日本ファルコムのソーサリアン。いま日本中のゲームファンの注目を集めているここ立川にて、期待のソーサリアン開発スタッフがそれぞれの思いを込めたこの作品を熱く語ってくれた。熱談は2時間を越え、それでも話は尽きる事がない。紙面の許す限り、それをここに紹介しよう。

では、忙しい中わざわざこの座談会に参加してくださった、ソーサリアン開発チームの面々を紹介したい。

まず、メインプログラマーの木屋さん。今回は開発時の苦労話など、かなりフランクに話してくれた。次にシナリオ担当の五十嵐さん。ソーサリアンのシナリオの多くは彼の手による。そして、富さん。自称プログラムオブザーバー。木屋さんの心の支えである。グラフィックデザインの山根さんは、座談会を思いっきり盛り上げてくださった。都築さんは、モンスターのデザイン等の担当。コミック版ザナドゥの著者でもある。最後に佐藤さんはチームのドットインパクト（叩かれ役）だとか。しかし、グラフィックになくてはならない存在だ。

かくて総々たるメンバーを揃え、前代未聞の「ソフト発売と同時に開発秘話の発表」となるのだ。（文中敬称略）

制作者が語る「ソーサリアンとは……」

—まず、ザナドゥ、シナリオIIときたゲーマーが、（木屋さんの場合ロマンシア、ドラスレⅣなどが続きますが）、その後のものとして期待しているのがソーサリアンですけど、ソーサリアンとザナドゥシリーズなどの違いなどはどうなっているんですか。

木　屋　最初にドラゴンスレイヤーを作りましたよね。そのころは「何かＲＰＧを作りたい」とかいう感じで、わけもわからないものを作っていたわけです。それを完成させた形として、まとめあげたのがザナドゥだったわけですよね。それで、あの形式はそこでおしまい。わたしはもう作りませんよと。そこで何か他のものがないかなっていうところで、ロマンシアができたわけです。これも、わけのわからないものになったんですけど。それをまとめあげたのが今回のソーサリアンなわけです。だから、ザナドゥの流れは、シナリオIIで、もうきっちり終わっています。あれを引きずっているところは、たぶんないと思います。

——まあ、中にはシナリオIIの規模を大きくしただけだといういうように、誤解したイメージを持つ人も多いようですけれど……。

木　屋　本質的に違いますね。ザナドゥなんかを考えてたときは、ストーリー性というのをまったく無視していたんですよね。ようするに、我々がそのときやりたかったのは、「モンスターを殺しまくって…」というやつで、そういうのがやりたかったからザナドゥを作ったわけです。それが、ザナドゥが出た後、ストーリーがきちんとしたのがいっぱい出てきて。で、それを見ていてやっぱり、「お話」がちゃんと成り立っていないと面白くないな、と。だから、どっちかっていうと（ソーサリアンは）「お話」の方に重点が置いてありますね。まあ、アドベンチャーゲームと違いますから、完璧にストーリー重視でストーリーを楽しむ、というところまではいってないですけどね。

ドラゴンスレイヤーはどうするんだ？

——最初に、ソーサリアンの企画がスタートしたのは、いつごろからですか。やっぱり、シナリオII発売直後なんですか。

木　屋　いつごろだっけ？

五十嵐　かなり昔のような……。

都　築　マップを作り始めたのがドラスレファミリーが終わってからだから。

木　屋　都築さんの練習マップがあったのが4月くらい？

都　築　うん、それくらい。

木　屋　夏じゃない？

都　築　7月の中か終わり……。

——じゃあ、はたで考えているよりは、短い制作期間のようですね。巨大なゲームにしては。

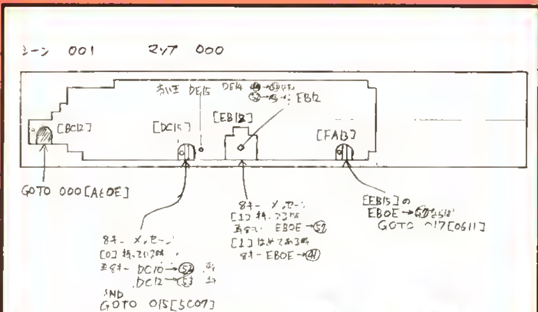
木　屋　まあ、これだけ人間が集まればね。

——実際に、プログラムで（画面が）動くようになったのはいつぐらい？

木　屋　最初っから動いてるよね。
一　同　うん、うん。
木　屋　毎回そうです。ドラファミ（ドラスレⅣ）のときもそうだったし、ザナ（ザナドゥ）のときもそうだった。
山　根　僕がザナで入ったときは、すでに動いていたし、ロマンシアのときも卑怯なことに「グラフィックは動いてから作れ」とか言い出して。(笑)
――その時点では、年末発売というところで、見えていない部分もありましたよね……。
木　屋　いえ、最初っから年末発売の予定でしたよ。
――じゃ、絶対に大丈夫という自信があった？
木　屋　絶対大丈夫っていうか……。まあ、こんなにシンドイとは思わなかった。(笑)
山　根　確か、所期の予定では10月末までにはあがるとかいうんで「これはスゴイよ！」とか言ってみんなで感動してたんだけど、案の定あがらなかった。(笑)
――今回は、(制作が）遅れ気味だったでしょ。
木　屋　（思い出したように）あっそうだよ。最初は、9月末に一応試作を完成させて、11月3日に発売しようとか言ってた。
山　根　そういうたわごと言ってましたね。
五十嵐　僕は「1日1本シナリオ書け！」って言われて。
都　築　あの頃はシナリオ25本とか言ってたんだ。
木　屋　夏休み明けに予定表書かせて。
山　根　僕は、都築さんと2人でギャーギャー騒ぎながら。

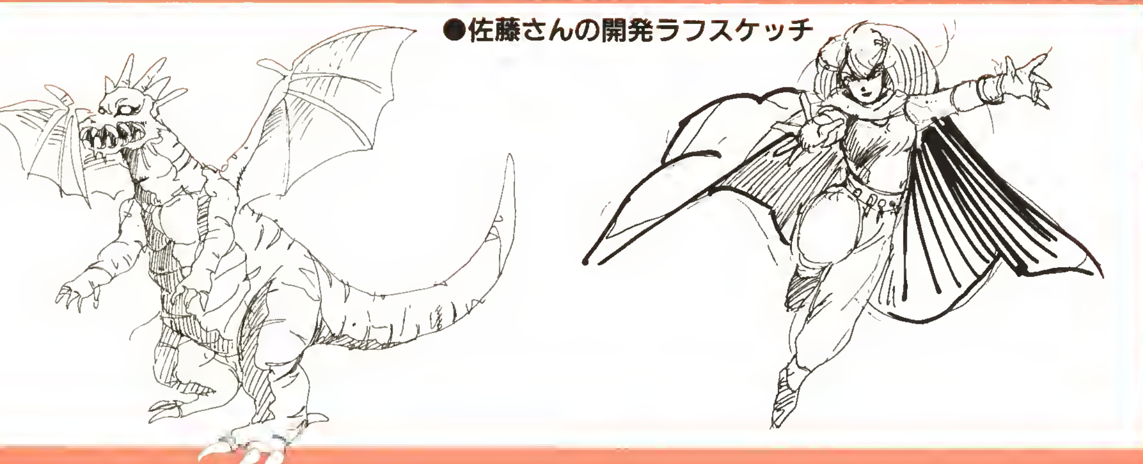


でも、あのモンスターのノルマ、ちょっと怒ったけど終わったんだよね。
都　築　でも、ほとんど……使われなかった。(笑)
木　屋　そう、五十嵐も1日シナリオ1本とかで、ディスク7枚組の恐ろしい計画だった。(笑)
――シナリオは、結局数十本作ったんですか？
木　屋　うーん、こっちが「1日1本作れよ」と言ったのに、五十嵐が実際には一本1週間ぐらいかかって。これじゃ、とても間に合わない……。(笑)
五十嵐　……。
――最初から、オムニバス形式のシナリオだった？
木　屋　それはそうだったんですよ。
佐　藤　関連性を持たせるとかいう話が……。
山　根　そう、前はすごかった。クラウン（王冠）が、毎レベルに1個ずつあって。それを集めてレベル5のキングドラゴンを倒しに行くという。
富　　　あれ、それ今もやるんじゃないの？
山　根　そんなもん、跡形もない！(笑)
木　屋　ドラゴンスレイヤーもない！(笑)
――え、じゃあ、いまのところドラゴンスレイヤーⅤというのは正しくないと……。
木　屋　そうですねえ。ドラゴンスレイヤーはどうすんだ？クラウンなんか、とっくの昔になくなったし。こりゃ、今週中に考えないとね。(笑）キングドラゴンなどどうカタをつけるか、それは市販バージョンを手にする人達のお楽しみということで。



●五十嵐さんの開発メモ

●佐藤さんの開発ラフスケッチ



できたもん勝ちの進行

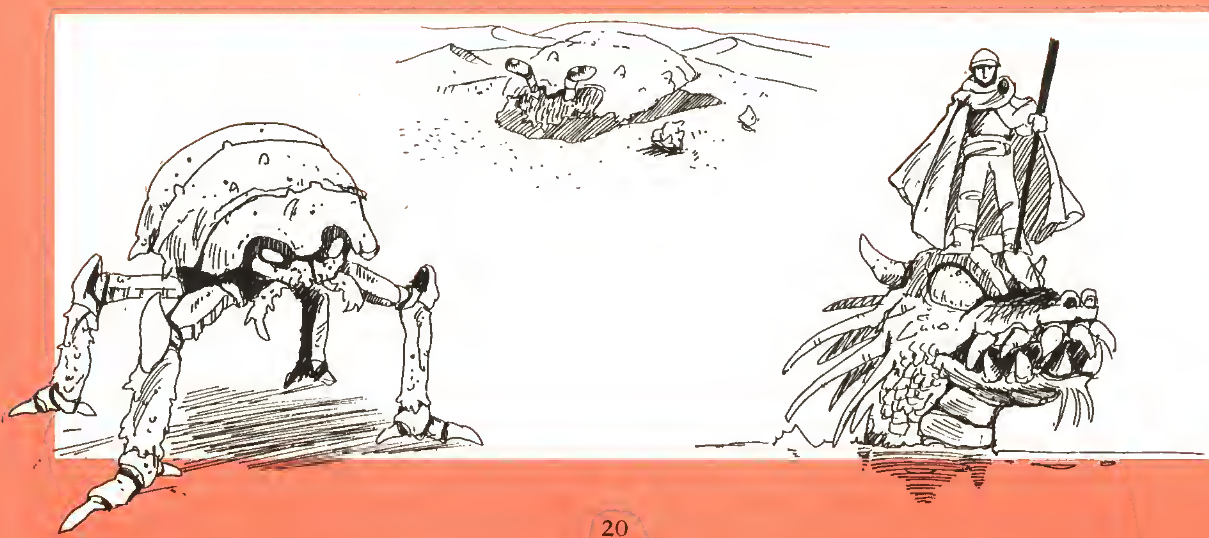
――ソーサリアンという題名は、最初から決まっていたんですか
木　屋　最初っから。作り始める前から決ってましたよ。
山　根　都築さんなんか絵を描いて壁に貼ってあったじゃないですか。(笑)
都　築　そう。
――ソーサリアンというのは、魔法をイメージさせますがこれも魔法をメインにしようという意図なんですか。
木　屋　いや別に、魔法が好きだから。
――魔法がメインというのは、じゃあ最初から。
木　屋　魔法は最初に作ったんだよね。あのドッカン、ドッカンってやつ。シナリオなんて、最初は何にもなかったもん。あの都築さんの練習マップがあっただけ。それも横スクロールするだけで……。
山　根　面を切り替えるとハマるっていう。(笑)
木　屋　そう、敵キャラが……。
都　築　ヒドラ？
木　屋　じゃなくて、ハーピーとかあのへんのやつが、ゾロゾロ、ゾロゾロまとめて出て来て、ボスキャラはヒドラしかいなくて。
――練習マップというのは、何を練習するんですか。
木　屋　マップ作りの練習……。
都　築　マップ作りというんですかねえ、あれは？
――今回マップは誰が。
木　屋　それは、シナリオ担当の二人が……。でも、都築さんがマップだけ先に作ってきたっていうのもあるしね。



都　築　それは、木屋さんがマップ先行で行くって言ったから……。
木　屋　なんでもいいから先に作っとけ、とか言って。
山　根　できたもん勝ちって感じで。(笑)
都　築　結局、作ったものが（後で）ボツになったりね。
木　屋　ご迷惑ばっかり、おかけしました。(笑)
――特徴的なのに、歳をとっていくというのがありますがその辺はどうしてですか。
木　屋　最初、シナリオが無限増殖するというのが出たときに、キャラクターがずっと生きているとマズいと思って。それで、歳をとらせて死んでしまえと。
――あと、職業も多いですけど。
木　屋　あれは、だんだん後から増えていったんだよね。
山　根　最初は10個くらいしかなかった。盗賊とか。

プログラマーの憂鬱

――今回、途中から富さんが参加したわけですが、プログラム上の役割分担とかそういうのは？
木　屋　（富さんを指して）いや、メインプログラマーですよ。(笑)
富　　　いえ、パレットをたくさんさわっただけ。パレットのペテン師と呼ばれて。
木　屋　パレットの魔術師じゃなかったんですか。
富　　　締切まぎわには、ペテン師になる。(笑)
――いままで、木屋さんが一人でやっていたときと違って助かったこととか？
木　屋　いや、助かりますよ。相談できるし。
富　　　え、(自分は)プログラムしてませんよ。
木　屋　いままで、他の連中プログラムまったく解らないでしょ。プログラム解らないから、無茶苦茶言うんですよね。「かんべんしてくれよ」っていうときに、解ってくれる人が一人でもいると助かる。「そ





れは、かわいそうだ」と言ってくれると。(笑)

佐　藤　でも、結構富さんも無茶苦茶言ってましたよ。

富　　　解ったうえで言ってる。(笑)

山　根　逆に(木屋さんが)「これ出来ないよ、絶対無理だよ!」って言ってるときに、横から「あれはできる」って言うこともあるし……。(笑)

——富さんから見て、木屋さんの仕事とかはどうでした?

富　　　専門的になってしまうんですけど、クロック数えながらプログラムしてしまう人は初めて見ました。これは人間じゃねえと。(笑)

(と、富さんは、ていねいにも仕組みを簡単に説明してくれる)

——それは、ファルコムゲームの秘密の一端に触れたような感じですか。

富　　　ええ。

——なんで、そういうことができるんですか、できるからできるなんて言わないで。

木　屋　なんでできないの、なんて。(笑)まあ、これが仕事ですから。

——あと、手順とか、富さん自身と違って特徴的なものはありましたか。

富　　　ゲームやっている人にはあんまりいないんですけど、これをやりたいからプログラム組むっていう、パーツを集めてパズルのように組んでいく……。

——普通はストーリーがあって、ゲーム化しますからね。でも、今回は物語性を重視ということですから、木屋さんがその辺でシステムと物語との接点みたいのを見つけたんですか?

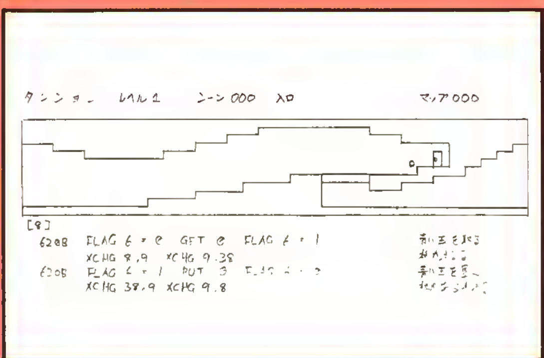
木　屋　いや、僕がやるのは、システムを作るだけです。もとのプログラムを作るのが僕で、シナリオなんかは、担当がシステムを動かして完全にやってます。シナリオ用のプログラムを作ってるんじゃなくて……。

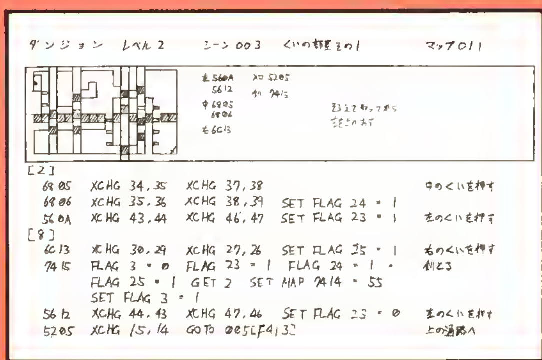
富　　　シナリオを動かすためのプログラム。

木　屋　そう。それを作った。そのシステムの文法を使って、シナリオの人がシナリオを打ち込んでいく。だから、シナリオはかなり制約が多いよね。

——シナリオ上の制約というと、例えば……。

五十嵐　例えば剣を振りますよね。そのときに、何か変化が欲しい。それを(木屋さんに)言ったところ、「ウッ」という顔をされまして……。(笑)何かマズイこと言ったかなと、そういう場合もあります。







――魔法なんかで、できあがって持ってこられたときに、ダメを出すような場合なんてありましたか。

木　屋　まあ、根本的におかしいのはね。岩を木に変えるとか、そんなのは駄目だよねえ。

佐　藤　モンスターがこけるとか。(笑)

木　屋　シナリオの都合でボツになったのもあるし……。

山　根　そう、フライなんかね。せっかく、橋をかけて行って欲しいところに、フワッと飛んで行っちゃったら、せっかくこちらが苦労して用意したものが全部パーになる。



盗賊たちとクイーンマリーの戦い

――シナリオでお奨めは。

山　根　「天界」が面白いんじゃないですか？　個人的に好きですね。

――「天界」というと。

山　根　「天の神々たち」。五十嵐さんの。

五十嵐　ストーリーは都築さんにもらって、やりました。

佐　藤　都築さんといえば、「呪われたクイーンマリー号」でしょ。(笑)

一　同　そうそう。

――呪われたクイーンマリー号というのは、どういうところが？

佐　藤　マスト。(笑)

富　　　揺れる船です。

木　屋　あれは船酔いしますもんね。

――あとは？

富　　　「捕らわれの魔法使い」は？

木　屋　あれ、終わったときに怒りにうち震えなかった？　あの親父絶対殺してやるって！　(笑)

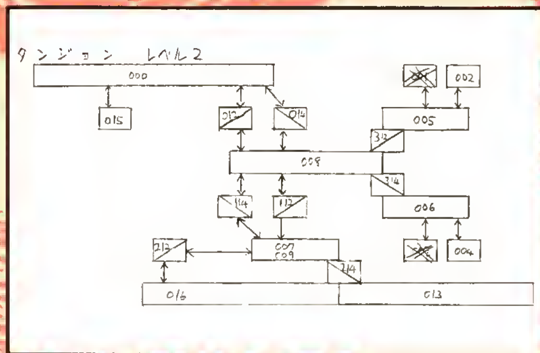
――「盗賊達の塔」は？

山　根　あれは僕がシナリオを担当したけど、ちょっとひんしゅくかってる。（笑）

富　　　「盗賊達の塔」に、名セリフがある。「へらず口はそれまでだぁ！」とか言って床が抜ける。

一　同　（爆笑）

山　根　やっぱ、富さん俺にケンカ売ってる。(笑)ホントは五十嵐にやらせるつもりで、押し付けて笑っているつもりだったんですよ。でも、富さんがやってくれるっていうから始めたんです。でも、富さんは「盗賊達の塔」やる前に、「船」の面を始めるわけですよ。「船はおもしろーい」とか言いながら。それで、130とか言ってエディットしてるわけです。そこへ、僕がフラグとか全部紙に書いて、富さんのところに持って行くと、「えー、やだなぁ」なんて言ってそのまま。(笑)



木　屋　相当根に持ってるな、コイツ。

山　根　そう、ヒドイんですよ。木屋さんからお呼びがかかるでしょ。すると富さんはそっち行って、僕は（富さんを待って）ぼーっとしている。今度は向





こうで都築さんが悲鳴を上げる。すると「船の面でバグが出たの？」なんて向こうに行っちゃう。僕はまたポーッとしてるんですよ。

富　　ひどいナ。これ、本になるんだろ。(笑)

山　根　この辺で歴史に残しとかなきゃ。なんてね。(笑)

蛾のりん粉を見てくれ

――プログラムで苦労した部分なんかありますか。

木　屋　苦労したの？　みんなに苦労させられたよなあ。

佐　藤　でも「できない」と言いつつやってましたから。できるもんだと……。

木　屋　なんだよ、じゃあ、おまえら俺が「できない」って言ってるのにできると思って（無理を）言ってたのかよ。

佐　藤　いや、そんな……。

富　　でも「うひょー、これできないよ」と言うとだいたいできる。言い方によってね、「これできないよ」と、うひょーがないとホントにできない。(笑)

佐　藤　フラグが立ってる。(笑)

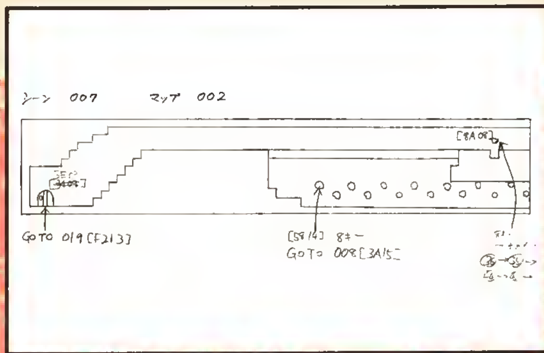
木　屋　呪われたオアシスの竜が飛び出して来るやつ。苦労して作ったのに、お手玉してるとか言われて。あと、デカキャラで気に入ってるのが、あの蛾。蛾は気に入ってないけど、あのりん粉。蛾のはばたきによって、りん粉が舞い上がる。

富　　蛾が粉の所を飛ぶと、りん粉がふわあっと舞い上がるらしいんです。でも、ここで言っておかないと、誰も気づかない。(笑)

木　屋　風の伝達速度まで計算してある。だれも気がつかないだろうなあ。(苦笑)

――ぼうっとしてゲームをやっている人にはわからない。

木　屋　そんなのばっかりだもんな。めっちゃくちゃ苦労してやっても。



富　　いや、ふつうは蛾を見つけたら危ないと、いうんで蛾を叩きに行きますよね。りん粉見てたりしたら死ぬ。(笑)

――木屋さんといえば、その手の苦労が多いですよね。誰も気がつかないという。以前のゲームでいうと、「ロマンシア」のアゾルバの青空とか。

木　屋　そう。

富　　アゾルバの青空？

都　築　ほら、開発が知らない！

山　根　アゾルバの王様が正気に戻ったときに、一定の時間内に外に出ると、青空が広がっているという。

富　　知らなかった。(笑)

これに気をつけよう

――ゲームを始める人に何かヒントのようなものがあれば教えていただきたいんですが。

木　屋　まず、バイタリティが低いキャラクターばっかりだと、あとで困る。バイタリティが十分に高いキャラクターをパーティーの中に入れておく。これは絶対条件ですね。これがないために、みんなひどい目をみているという。それから、インテリジェンスとストレングスを足した値が、ゼロ以下になるキャラクター。こういったキャラクターを作らない。

――男女は、あまり関係ないですか？

木　屋　女の子の方がかわいくていいでしょう。(笑)

都　築　歳とったらヒサンですよ。

――じゃあ、女性キャラは若いうちに使えと？





木　屋　まあ、ようす見にやるんだったら、ジジババ軍団の方がお金持っていいでしょう。でも、実際プレイするとき、なさけないもんね。(笑)

――2世、3世の方が得だというのは？

山　根　それは言えますね。少なくとも1回は世代交代しといた方がいい。

――魔法なんかはどうですか。

木　屋　別にないね。魔法はいらないでしょ？

五十嵐　魔法ばっかり使っていると、ストレングスが下がって、×××……。(おっと)

木　屋　シナリオが魔法作らなければ、解けないようなシナリオじゃないから。魔法はあれだけでパズルゲームみたいなもんだと、考えてもらえればいいですね。

――長老が、魔法の作り方を教えてくれますよね。あそこで、ひっかけがあるとか。

木　屋　ウソは言ってませんけどね。ウチのデバッグしている連中も、じいさんの言葉に惑わされて、これを作ろうと行ってハマッている。あれに惑わされるとだめだよね。魔法はいらないって言ったけどあれば便利だからね。

――ザナドゥなんかでは、ショップは武器の販売なんかに重点を置いていたわけですが今回はやはり、長老とか魔法使いとか、魔法に重点を置いていましたね。

佐　藤　でも、そういえば、僧侶はあんまり使っている人はいなかった。

木　屋　そうだね。あれ、使った方がいいのにね。あれはもったいない。

山　根　寺院行って祈り捧げるんだけど、面倒臭いからやんないんだろうね。×××……。(おおっと)

――今回も、ドラゴンを倒すのが、最終目的なんですか？

木　屋　いえ、ソーサリアンのシステムはそれだけでは、そのなかでキャラクターを鍛えて生活させて行くというだけで、シナリオディスクがあればそこで冒険に出られるわけです。シナリオはシナリオでひとつの物語として楽しんでもらおう。そういった形態ですので、最終目的というのが入りにくいわけです。そこにドラゴンを入れるのは、単にソフトハウスのわがまま。(笑)

これが僕たちのおススメです

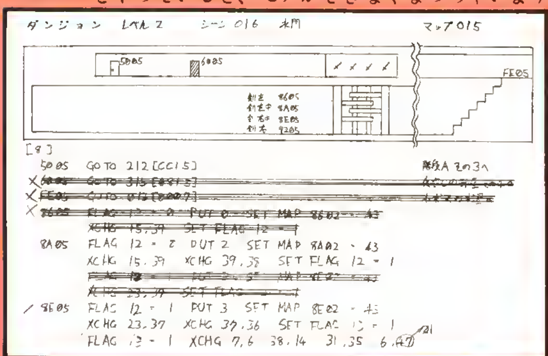
――さて、気になるのが移植の予定ですが。

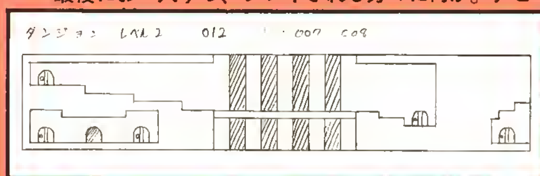
木　屋　すぐ98版を出します。その後はVAじゃないですか。あとは、まだ考えていません。ザナのときは移植のことを考えてやってましたけど、今はそれをやっていると、モノができなくなっちゃいますからね。

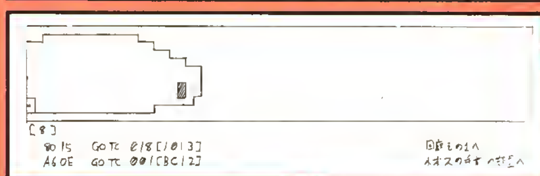
五十嵐　また、いろいろなユーザーから、さいそくの手紙が来ますよ。

木　屋　まあね、考えてはいるんだけど……。(苦笑)

――最後にお一人ずつ、プレイされる方々に何か。アピー









ルなどがありましたら。

佐　藤　「暗き沼の魔法使い」に出るレッドドラゴン見て欲しいですね(笑)。苦労しました。(笑)

木　屋　ホントは？

佐　藤　「メデューサの首」の半魚人ですね。

五十嵐　シナリオの中に「ロマンシア」っていうのがありますから。今度はすぐ解けるようにしましたので。

木　屋　ロマンシアのキャラがほとんど出ます。やった人がプレイすると……。

五十嵐　笑える。(笑)

――木屋さんは、全体としてはもちろんでしょうが、個人的に好きなところとか……。

木　屋　個人的には「天の神々」の操作性ですね。岩山があるんですよ。それを、横のキーを押すだけでザッと登って行くんですよ。これを見て欲しいですね。

都　築　あそこには、とんでもないモンスターも出てくる。

木　屋　それもそうですけど、いちいちキーを動かして岩山を登っていたらどうなるか。それを考えてやって欲しいですねえ。苦労してるんだ。

山　根　僕はプレイヤーキャラクターのファイターの（忍者走りというヤジを抑えて）足の動きですね。

木　屋　そうかな、俺はスリットねえちゃん（ウィザードの若い女）の方が……。(笑)

山　根　それも含めて、とにかくキャラクターの足ですね。

――富さんはどんなところが？

富　　　木屋さんのために言っておきますが、全画面スク



ロールを見て欲しいです。画面全体でスクロールする。普通は石像なんかで切れ目があるんですけれど、これはない。

木　屋　（全画面スクロールは）他のパソコン（ゲーム）じゃ、まず無いでしょ。

都　築　僕は、モンスターの個性的な動きを見て欲しいですね。

木　屋　中身で勝負しますからね。

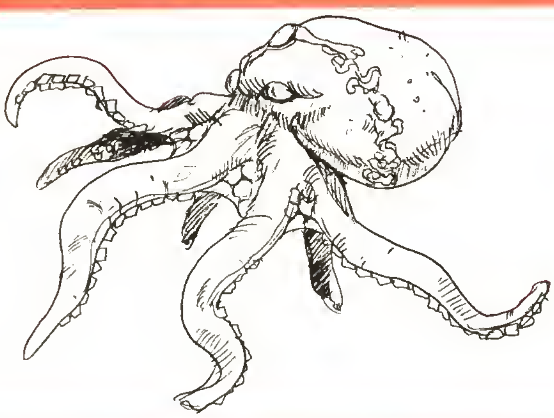
――座談会は、終始木屋さんのリードのまま、楽しく進行しました。ポロリと中身が出てもあまり慌てず、ソーサリアンには相当自信があるように思いました。時に過激に、時におかしく進んだ内容を、すべて紹介しきれませんでしたが、木屋さん始め彼らが精魂込めて創ったゲームなのだから、読者の皆さんが実際にソーサリアンをプレイすれば雰囲気を感じとれるはずです。

最後に忙しいなか快く長い時間を割いていただいた、出席者のみなさんに感謝します。(7663マシーン)

（なおこの座談会は市販バージョン完成直前におこなわれたということを付記しておきます）











「ソーサリアン」のシステムについて

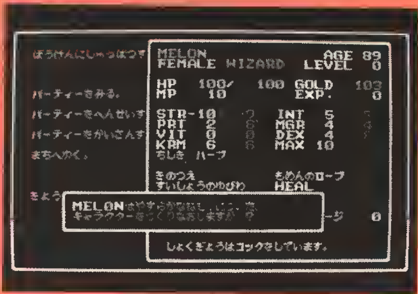
最新作『ソーサリアン』は、ゲームのプレイ及びそのキャラクターに、**人間の人生**というものをはっきりと導入したという点で、異色のそしてまったく新しいスタイルのＲＰＧとなっている。プレイヤーは、ゲーム中のキャラクターの行動をコントロールするばかりでなく、その職業、特質、多岐にわたる修行、冒険の内容など、いわゆるキャラクターを作った後の**選択に大幅な自由度**を持たされているのだ。単なる冒険の疑似体験から、生活感をともなったＲＰＧ世界での人生そのものへ。これは正しく**ロールプレイングの新しい醍醐味**を生み出してくれるゲームとなるに違いない。以下の章では、『ソーサリアン』のゲームとしてのとらえ方やプレイの方針などを、ゲームシステムの構成を追いながら見てみよう。

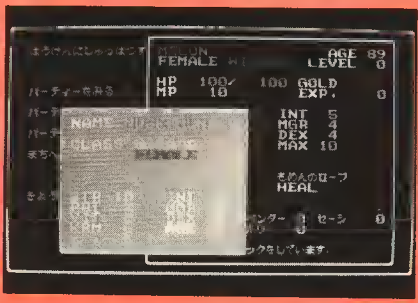
「ソーサリアン」の世界に向かう人のために

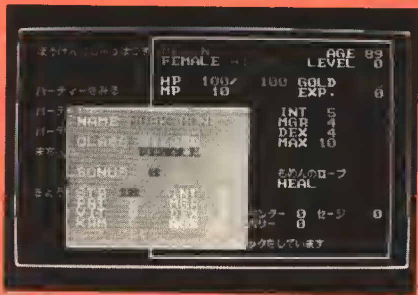
キャラクターも生きている

『ソーサリアン』は、プレイヤーを特定のキャラクターやパーティーに閉じ込める類のゲームではない。これはある意味で、このゲームの**最大の特徴**である。ふつうロールプレイングというジャンルを考えた場合、プレイヤーは自分の分身となるべきキャラクターを持ち、そのキャラクターの身体的特徴とプレイヤーの頭脳を駆使してゲームを進行させていく。プレイヤーはＲＰＧ世界の中に身を置くキャラクターを通して、**現実の自分以外の人間／人生**(＝役割)を体験する。架空世界での架空の人物を、あたかも自分自身であるかのように操り、現実には存在しないモンスターと戦い、魔法を使い、剣をふるう。

ところが、これまでＲＰＧはメイン・イベントたるダンジョン、モンスター、戦闘システムといったものに、集約されすぎる傾向があった。むしろ、プレイヤーではなくキ







ャラクターにも生活があってしかるべきだ。そういうより広範囲な視点から『ソーサリアン』は構成されている。プレイヤーはキャラクターの冒険だけを体験するのではなく、その生き方そのものも共有する。

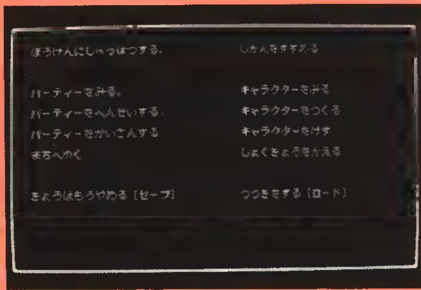
そのため、『ソーサリアン』では、キャラクターは生れ、そして死んでゆく。そう、死ぬのである。

キャラクターの死＝ゲームオーバーというのが、これまでの一般的常識であったが（もちろん復活、再生といった呪文も存在する）、ゲームの視点、タイムスパンが大きく取ってあるため、キャラクターは最終的に死をまぬがれることはできない。この死という問題を乗り越えるために、ひとつのアイデア、世代交替が導入されている。

時間というルール

『ソーサリアン』のプレイは、この世代交替を抜きにしては語れない。プレイの目標もこれまでとは異なり、特定のキャラクターをレベルアップさせていくだけではすまされなくなる。プレイヤーのすべきことは、キャラクターを取り巻く環境をととのえてやること、つまりキャラクターの職業とそこから得られるＧＰの使途（アイテムの購入と魔法の準備、能力向上のための修行の内容および、知識の獲得）を、冒険へ出発する以前の段階として要求される。

ゲームのシステムとして、ファルコムでは初めてマルチキャラクター制（パーティーは最大４人まで、ただし冒険によって異なる）を採用しているのも、実はこのキャラクターを取り巻く環境と密接な関係が持たされている。冒険に出かけている（パーティーに参加している）者と城に残った者とが同じ時間の流れの上に乗っていて、それぞれが間断ない人生を営んでいる。どのキャラクターにとっても、１年は１年であり、それは城の中にいようが外にいようが変わらない。極端な話、冒険に参加せずに老衰で死んでしまうキャラクターも出てくるだろう。実際には、他のキャラクターが冒険に出ている間、城で修行を積んだり、仕事に精を出したりして、来たるべき冒険に備えている時間となる。



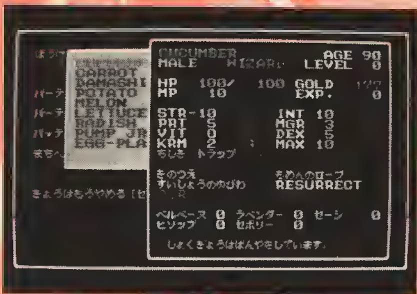
このように、冒険をつなぐふだんの生活が、冒険での成果と同等に扱われ、キャラクターのパラメーターと直接関係してくるということを、よく認識しておく必要がある。レベルアップはダンジョンで、そしてキャラクタリスティクスの操作は城の中でという、おおまかな分担が行われている。



複雑に入り乱れるキャラクターの属性

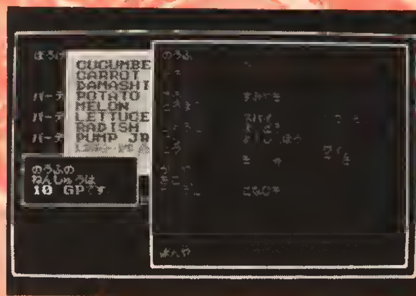
では具体的に個々のキャラクターがどのように表現されるか見てみよう。

基本的なキャラクタリスティクスは全部で7種類。ストレングス(体力)、インテリジェンス(知識)、プロテクション(防御)、マジック・レジスタンス(魔法に対する耐性)、バイタリティ(腕力)、ディクスタリティ(器用さ)、そしてカルマ(業)だ。さらに名前、種族、性別、年齢、職業、ヒットポイント、マジックポイントが加わってくる。



この中でも、おそらく特に重要になってくるパラメーターは年齢だ。キャラクターは、ゲーム中、城に戻った時ならいつでも作ることができる。これもRPGとしては異色な機能だ。だから、ふつうにプレイしていても、いろいろな年齢のキャラクターが入り乱れることになる。マルチキャラクター制のゲームでは、パーティーが同一世代で構成される例が多いが、『ソーサリアン』では、老人と若者という組み合わせがあたりまえになるわけだ。

これに追い討ちをかけるのが、種族による平均寿命の違い、死んでいる間は年を取らないこと、そして問題の世代交替。シナリオの数が15と多いために、まず最初の世代だけですべてのシナリオを終わらせることは不可能だろう。城に住むキャラクターの集団全体で家族的なグループをなし、一種運命共同体といった様相をていしてくる。構成するメンバーはプレイの進展とともに、だんだんと入れかわってゆくが、めざす目的はいっしょだ。キャラクターのグループ全体を見ても、徐々に世代交替していく。

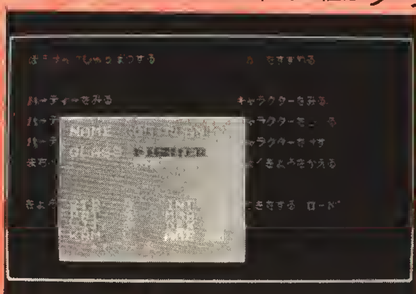


職業のヴァリエーション

年齢の持つもうひとつの機能は、職業の選択との関係だ。職業の種類もやたらと多く、全部で60種。それらすべてに、種族、性別、年齢、キャラクタリスティクスによる制約が設定されている。年齢が進むにつれて、続けていられなくなる職業もあるわけで、プレイの途中で突然解雇、再就職を要求されるという状況にでくわす。ところが、種族によって寿命が異なるわけだから、当然年齢の段階(若者、中年、老人)の区分も違っている。エルフやドワーフは人間よりも平均寿命が長い分、老人となるまでに時間がかかる。たとえキャラクター達がみな同じ職業についていたとしても、解雇を要求される時期は、まちまちとなる。つけ加えるなら、老人でなければなれない職業もあるわけで、寿命が長い方が有利かというと、一概にそうとも言えない。このあたりは、実際にプレイを進めてみてほしい。

幅広い修正

年齢について、さらに興味深いことがある。キャラクターを作るにあたって、プレイヤーが決定すべきことは、名前、種族、性別、そしてキャラクタリスティクスの修正があるわけだが、この時ボーナスポイントの割りふりがちょっと変わっている。どう変わっているかというと、新しく作られたキャラクターの各能力値は、種族、性別によって基本値が異なるものの、その値はプラス・マイナス両方とも修正が可能となっている。もともとある数値を削ってしまって、他の能力を向上させられることが許されているのだ。



これは、キャラクタリスティクスの変化がレベルアップのみに限定されているわけではなく、しかもゲーム中に職業によって大きく変化することや、職業自体の選択の条件をともなっていること等による。キャラクター作成時のキャラクタリスティクスの値が、プレイの展開の妨げになったり、有利に働いたりという決定的な要因とならないこともあるが、それ以上に、プレイのヴァリエーションが広げられることの方が大きい。ふつうのRPGに馴れているプレイヤーにとっては、最初の戸惑いを感じるところでもあるだろう。

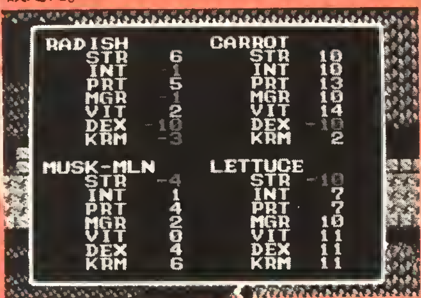
年齢による利点

そして、このキャラクタリスティクスの修正項目の中に、年齢も入っている。年齢については、年を増やすことで、**ボーナスポイント**の値も増えるという、他の各能力値とは逆の操作となる。年齢さえ気にしなければ、すべての能力値がフルの状態のキャラクターを最初から作れるわけだ。（その逆、能力を犠牲にして年齢を下げることはできない。最低年齢は16歳だ。）

ここで注目したいのは、能力値の大小ではなく、むしろ年齢の方である。最初から相当高齢なキャラクターを作るとどうなるか？もちろん他のキャラクターよりも早い時期に**老衰で死ぬ**ことになるだろう。つまりはそういう実験もできるということだ。キャラクターのグループは、全員が同時に１歳ずつ年を取っていくから、スタートの年齢が同じだと、寿命の問題もあるが、死期も同じ歩みで近づいてくることになる。早めに**遺産相続の体験**をしておけば、それ以後のプレイの目安もつけられようというものだ。

各能力値について

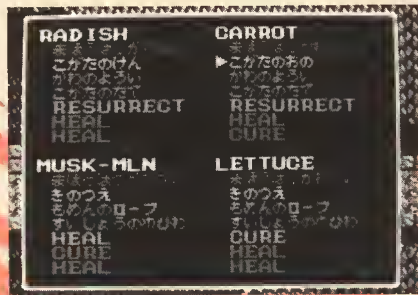
さて、各能力値の内容にも触れておかねばならない。まず気がつくのは、数値の範囲だろう。これはレベルによってひろがる（最初は－15～15）。プラスのほうが能力は高いという設定だ。



ストレングスは、武器を使用した場合の格闘能力を表わしている。この数値が０以下ならば武器はまったく使えなくなる。ふつうの感覚では、ストレングスが**０を下回る**ことなどないように考えてしまうが、『ソーサリアン』では、めずらしいことではない。種族によっては最初はマイナスから始めなければならない者もいるし、職業の中にはストレングスがどんどん下ってしまうものさえある。

それでも、プレイの途中で、どうしても武器を使う必要が出たならば、職業を変えるとか道場で修行をするなど、対策はいくらでもある。ゲーム中では、キャラクタリスティクスは常に可変であるということを念頭に入れておかないと、パニックに襲われるかもしれない。なにしろストレングス－10などという数値は、どんなプレイヤーにとっても初めてだからだ。これは、他の能力値についても同じことが言える。

インテリジェンス。魔法での攻撃力を決める。やはり０以下では呪文が使えなくなる。せっかく強力な呪文を作り上げても、それを所有するキャラクターにインテリジェンスがないと、**使おうと思っても使えない**状況が出てくる。困ったことに、キャラクター間でのアイテムの交換／受け渡しはできないため、魔法をかけたアイテムは、どうしてもそのキャラクターが使わなければならない。もっとも、魔法を加えていくことによって、アイテム自体がキャラクタリスティクスを向上させる効果も合せ持つので、呪文と同時にインテリジェンスを向上させる方向でアイテムを作っていくという手段も残されている。



プロテクションは、ファルコムＲＰＧシリーズでは初めて登場する名称だが、内容は物理的な力によって攻撃されたときの防御能力。モンスターの攻撃を避けたり、受ける**ダメージを軽くすませる**能力。アジリティに対応していると思っていいだろう。アイテムの使用には直接関係ないが、これが低ければそれなりのダメージを受けることを覚悟しておかなければならない。

マジック・レジスタンス。魔法による攻撃に耐えたり、それをかわす能力。プロテクションの対魔法版と考えればいい。パーティーの中に、誰かしらマジック・レジスタンスの高い者がいれば、とりあえずいきなり全滅は避けられる。

バイタリティは、純粋な体力。筋力と生命力の両方を表わしている。バイタリティの低いキャラクターは、重い扉を開くことができないとか、なにかとパーティーの足手まといになる率が高い。

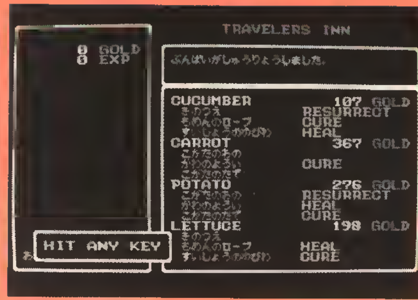
ディクスタリティ。手先の器用さを示している。扉、アイテムなどに仕掛けられたトラップをはずすことができるかどうかも、ダンジョンの中を安全に進むことができるか、あるいは冒険の目的を達成して生還することができるかに、大きくかかわってくる。

カルマ。もうおなじみとなったパラメーターだが、『ザナドゥ』シリーズや『ロマンシア』におけるように、システムに組み込まれてゲームの進行を直接コントロールするという扱いとは異なっている。プラスだと善良なキャラクターであり、マイナスだと悪意を持つ者ということだが、まあ日常的に見掛ける範囲内と思っていいだろう。カルマが－10だとプレイが不可能ということはない。職業の中には、当然、カルマが下ってしまうものもあるわけだから、その程度のことだ。マイナスになると回りから、『**何となくウサンクサイヤツ**』と思われるくら

いに認識していればとりあえずはかまわない。

カルマの扱いをもう少し具体的に説明すると、まずはショップでの買物において値段が変わってくる。カルマがプラスなら安く、マイナスなら高くなる。カルマが低いほど、金が要るというわけだ。『ザナドゥ』シリーズのカリスマと同じ扱いだ。

で、カルマが低いヤツはどうすればいいかだが、それほど心配する必要もない。というのも、カルマの下がってしまうような職業は、年収も多い。悪に徹すれば、お金で困ることはないという現実的(?)な設定となっているからだ。



冒険者たちの母なる「町」

この『ソーサリアン』がこれまでの『ドラスレ』シリーズとシステム的に大きく異なっている点が、冒険前のキャラクターの扱い方によく表われている。冒険とそれ以外の機能の部分が明確に分れていることだ。ショップ、修行、レベルアップ等の、ユーティリティ部分は、ひとつの「町」として独立している。さらにキャラクターの作成／削除、パーティーの編成、冒険への出発なども城の内部という具合に、ひとつの独立した部分とすることができる。キャラクターは、城を中心に、町とシナリオとの間を行ったり来たりするわけだ。これは『ソーサリアン』が、マルチシナリオという形式を取りながら、全体としてひとつのゲームを構成するという手法でまとめられていることによる。プレイヤーは、キャラクターの準備にいくらでも時間をかけられ、好きな時に好きなシナリオへと入っていけるので、いわゆるゲームに追われ、せかされることがない。ゲームの先の部分へ行くためにレベルアップを要求され、そのレベルアップのためだけに無駄な行動を強いられるという不自由な感覚を覚えることはない。冒険が失敗に終わったならば、いったん城に戻り、じっくりと町で修行に励んだり、装備をととのえ直して、新たに準備をすればよいのだ。

「町」のはたす役割

町での機能をまとめておくと、武器や防具を売ってくれるギルド、アイテムに魔法をかけたり、冒険中の死者を復活させる魔法使いの家、ヒールやキュアのポーションを調合してくれる薬屋、「神の国」にめされた者を蘇らせてくれる寺院、アイテムにかけられた魔法の効果を調べてくれる長老の家、キャラクターのレベルアップを管理する城の謁見室、キャラクターの能力を上げるための道場、と7つの場所がある。町の中では移動は行われず、オプションメニュー方式でキャラクターはひとりずつ必要な場所を訪れる。



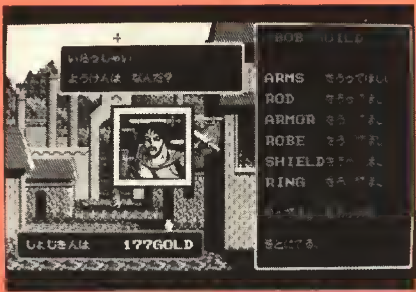
ギルドでは、店の主人は訪れたキャラクターのクラスに見合った品物しか売ってくれないので、いくらお金を持っていても、クラスに不相応な装備を手に入れることはできない。これもRPGとしてはめずらしいことだろう。よくお買物ゲームといわれるように、ＧＰを稼ぐことはＲＰＧの目的のひとつと思われている。高い装備で身を固めて冒険をより安全に進めるというのも、ひとつのプレイの仕方といえるからだ。もっとも、『ソーサリアン』では、アイテムの能力はそれにかけられている魔法に大きく負っているので、魔法が使える限りベースとなっているアイテムはなんでもかまわないともいえる。むしろ、買物の手順が省略され、操作性が上がることのメリットの方が大きいというわけだ。

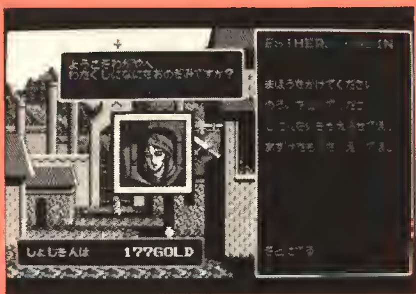
アイテムに魔法をかけるのが魔法使いの役目だが、魔法のシステムは特徴的なので、これの解説は後にまわす。残りの町の機能は、それぞれ、だいたいの見当はつくと思う。

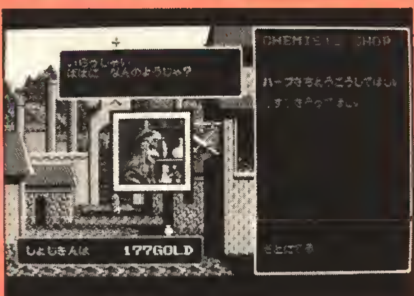
必ず訪れる世代交替

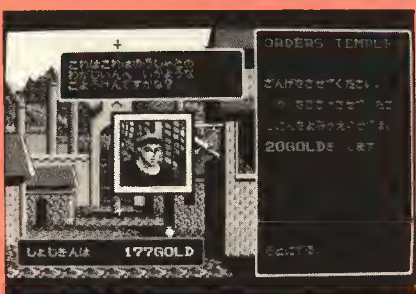
プレイにおける町の比重がとても高いというのは、ただそれだけでもめずらしいことだが、プレイの仕方によっては、冒険／シナリオ部分とほぼ同等、あるいはそれ以上の比重を占める。単純に年数（ゲーム中のタイムスケール）を考えても、各シナリオそれぞれ丸１年として、やっと15年。目的の達成に失敗して何度か足を運んでも、せいぜいシナリオにいる時間は60年くらいか？　これでも、やっと人間族の半生にあたるに過ぎない。いちばん長寿のエルフ族にしてみれば、一生の¼以下だ。残りの年月は、町と城の往復に費やされることになる。実際には、人間族などはおそらくひとりのキャラクターがすべてのシナリオには参加できずに世代が変わってしまうだろうから、この比率はもっと下がる。

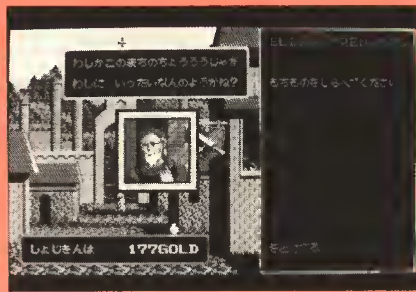
城での一年は、アイテムに魔法をかけてもらえるのを待ったり、修行が終わるまでの、単に必要に迫られて時間を進めるだけだから、そのためのオプションを選ぶという、ほんの一瞬のことである。それでもやはり、１年という言葉のひびきは十分に重いし、キャラクター達は確実に年を

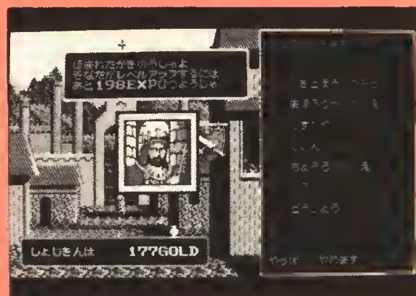


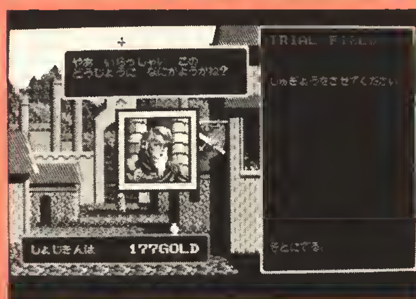












取っていく。ゲームに慣れないうちは、この**年齢の増加**にたいする焦りは、プレイヤーにかなりのプレッシャーをかけてくる。特に、一番最初のキャラクターたちを作った直後は、もっとも簡単なシナリオからの生還をめざす準備をととのえるだけでも、プレイの慎重を期するために、**準備期間**として6～7年から数十年(！)を要してしまう。ひとつには、プレイヤーが類型的なＲＰＧの観念にとらわれ過ぎていて、『ソーサリアン』の特徴、世代交替をうまくとらえきれず、無意識のうちに、最初のパーティーだけでゲームを終了させようと考えるためだ。ところが、冒険に参加してもいないうちから、自分のキャラクターがどんどん年を加えていくのに気づき、あせり、動揺してしまう。

子孫に受け継ぐ財産

ところが、しばらくプレイを続けていくうちに、だんだんとゆとりができ、しかもドワーフやエルフが十年、二十年の単位では外見すら変わらないことに気づき安心する。そうこうするうちに、この城と町の往復が、じつは**楽しめるもの**であることを認めるだろう。レベルアップはしなくとも、キャラクターを成長させ、新しく魔法のアイテムを作り、地道に働いてＧＰを稼ぐことができる。いままでは冒険を通じてしかできなかったことが、シナリオの外の世界でもできる。しかもそれが、**時間の無駄とはならない**のだ。成長したキャラクターのパラメーター、魔法のアイテムや稼いだＧＰはすべて子孫に受け継がれていく。

ここに『ソーサリアン』の、もうひとつの魅力がある。シナリオ以外の城での生活にも、ゲーム性を見出すことができる。

すべてがこの二重構造に包まれているわけで、例えば魔法にしても、シナリオ内でのその威力、つまりプレイヤーを助ける機能と、シナリオ外での、それを作り、魔法のシステムを解き明かすことの楽しみという役割を合わせ持っている。プレイヤーがどこに魅力を感じ、どういうプレイを展開したとしても、そこに**楽しめる部分**が用意されているという許容量の大きさ、自由度の広さが基本的なシステムの狙いなのである。

15ものシナリオ

メインイベントたるシナリオは、3グループ各5シナリオの総計15個。

城、町を中心にして、シナリオのひとつひとつが特定の場所、地方を表わしている。プレイヤーは、**シナリオを選択**することによって、この国のあらゆる場所を訪れることができる。

それは地下のダンジョンであったり、地上の森の中であったり、山岳地帯、あるいは別の町というように、特徴を持たされている。背景の色使い、マップの構成、はもちろん、モンスターの種類、外見、大きさがシナリオ毎に異なっているのも見逃せない。トラップやトリック、**目的達成の手段**もそれぞれ違っている。

シナリオのグループ分けや、その中での順番は、難易度に従っているが、これはおおよそ登場するモンスターの強さやトラップから受けるダメージ量と受取ったほうがいい。力押しだけで解決できるものから、**謎解き**を要求されるものまで、シナリオとしてのヴァリエーションも、可能な限り取り込まれている。また、含まれているシナリオのヴァリエーションの幅は、それこそブックスタイルのＲＰＧにおけるヴァリエーションを連想させるかもしれない。探偵ものに近いものから、神の領域へと踏込むものまで、システム自体がキャラクターの人生を扱っているのと同様、シナリオも数世代にわたるキャラクターたちが経験し得るだろう特殊で、**雑多なストーリー**を目指している。ＲＰＧのワンパターンなスタイルを破りながら、シナリオでそのパターンを個々に展開している。

日常と非日常

城、町での生活が日常であるならば、シナリオは旅、非日常の世界となる。そこで手に入る報酬は、町での仕事から得られるものとは比較にならないし、強力な**魔法のアイテム**も手に入る。このアイテムを調べて、呪文の構成を解き明かし、その複製を作るという試みも考えられる。そういう意味では、シナリオは知識の宝庫ともいえる（実際には、完成された魔法のアイテムから、その製法を解読するのは非常に困難である）。また、薬草など町の中では手に入らない材料や、城に戻った時点で売却し換金できるアイテムなどもある。

このように、微妙にシナリオと城、町が関連づけられていて、シナリオをこなすほどに、レベルアップ以外にも**キャラクターの得られる恩恵**が設定され、冒険に旅立つべき必然性がちゃんと存在する。突然ダンジョンの中に放り込まれたり、目の前にダンジョンがあるから入っていく等、いやおうなく冒険に参加するのがゲームだ、という割り切り方以外の演出が存在することを示している。

よくいうとプレイヤーの自主性、別の言い方をすれば**デザイナー側の張ったワナ**にプレイヤーが喜んではいっていけるという必然性こそ、ＲＰＧを楽しくプレイできる要素ではないのか。そういう意味で、このマルチシナリオはプレイヤーの世界を広げるのである。

それでは、プレイのイメージをより確かにするために、個別に『ソーサリアン』の要素を見ていくことにしよう。

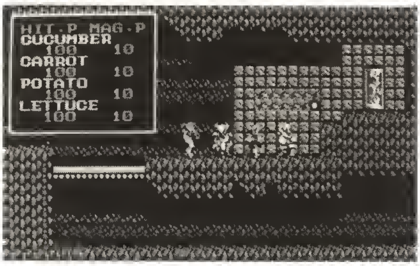


ヴァリエーションに満ちた15のシナリオ

ソーサリアンはシステムばかりでなく、シナリオにも大きな特徴がある。それが15にもおよぶマルチシナリオだ。プレイヤーは自由に、自分のプレイしたいシナリオへと入って行ける。舞台は天然の洞窟、人工的なダンジョン、あるいは野外と様々で、ゲームとしても完全に独立している。シナリオの作者も、五十嵐、富、山根、都築と日本ファルコムの誇る豪華けんらんたるメンバーによる。

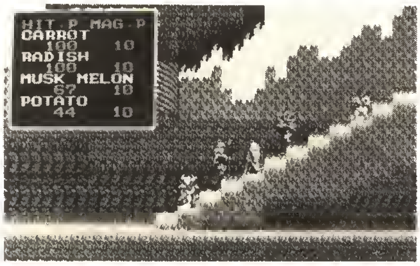
シナリオ1-1 『消えた王様の杖』

最初のシナリオは、プレイに慣れるための導入部的なやや易しめのものとなっている。登場するモンスターは決して強くはなく、ゲームとしてはトラップ中心の謎解きに近い仕上り。ダンジョンをくまなく捜索し、モンスターによって盗まれた魔法の杖を奪還することが目的。ダンジョンの入口近くは、モンスターの襲ってこない安全地帯となっているので、魔法の効果を試すのにもいい。



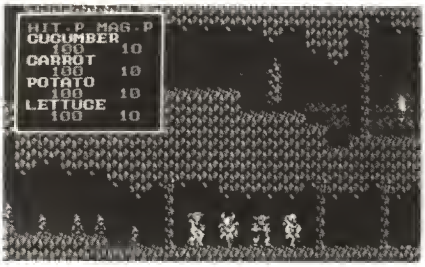
シナリオ1-2 『失われたタリスマン』

自然を操り、どんな場所にでも周囲に森を形成する石タリスマン。しかし、このところの自然の異変は、森の中に安置されているはずの石に何事か問題が起こっていることを示している。はたして、石は本来あるべき場所から消えていた。邪教徒がこれを用い、自然のバランスを崩し、世界の支配を目論んでいるらしい。神は取り戻して森の中に捨てろと告げるのだが……。



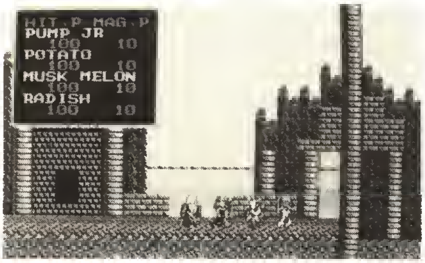
シナリオ1-3 『ルシフェルの水門』

やはりダンジョンの中で展開する。最初のシナリオと風景は似ているものの、モンスターはがぜん強くなっている。すでに本編に入っているわけだ。目的は、モンスターが築き上げた水門を開き、ソーサリアの町の水源を確保すること。そのために、水門を開く鍵となっている剣を３本捜し出し、しかるべき場所にはめ込んでゆく。ダンジョンの中で滝の流れるシーンは圧巻だ。



シナリオ1-4 『呪われたオアシス』

ソーサリアと隣国との間に広がる砂漠が舞台。砂漠を渡る隊商が利用していたオアシスに、砂漠の王が呪いをかけて使えなくしてしまった。砂漠のルートは、ソーサリアの町へ隣国から食糧を運んでくる生命線のひとつとなっている。砂漠の城近くに人が集まることを嫌ってのことらしい。砂漠王の真意をさぐり、オアシスを元通り利用できるようにするのが、課せられた任務だ。



シナリオ1-5　『盗賊たちの塔』

大昔にうち捨てられた古城に、大規模な盗賊の集団が住みついていた。その城から命からがら逃げ出して、ソーサリアの町に助けを求めて来た者がいる。彼の話によると、多くの仲間が、いまだそこに囚われているという。国王は有志を募り、彼等の救出に向かわせたが……。ダンジョン、塔、地底湖と地下の水路など、ダイナミックに変化する舞台と、二転三転するストーリー。



シナリオ2-1　『暗き沼の魔法使い』

魔法使いを題材としながらも、ストーリーをひねって冒険に新鮮なイメージを与えている異色のシナリオ。この冒険の相手は力を失いつつある老いたドラゴン。若い娘から力を得て魔法を使う、憎むべき敵だ。だまされてガマの姿に変えられた娘を、両親の依頼で助けに向かうが、娘は我々の言葉を信じようとしない。ドラゴンに対抗する手段は？娘を元の姿に戻すにはどうすればいいのか？



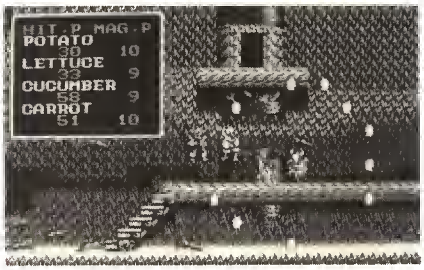
シナリオ2-2　『ロマンシア』

同じ設定をソーサリアン風にアレンジし直した、いわばアナザー・ヴァージョンのシナリオだ。何者かによってさらわれたセリナ姫を救出するために、パーティーは地下の溶岩城へと向かう。おなじみチャダ、邪剣士、イボーヌ、デンデン、ヴァイデスとモンスター達もオールスターキャスト。結末はプレイしてのお楽しみ。あのフレディ王子も意外な姿で登場してくれる。



シナリオ2-3　『紅玉の謎』

どこまでも深い森を舞台にした神秘的な冒険。人々が蚕を飼って生計を立てている森の村に、ある日、天空より赤く輝く石が落ちてきた。しかし、その輝きは人も動物も、植物さえも狂わす力を秘めていたのだ。めしいの村人の手紙でその事実を知った冒険者の一行は、その得体の知れない石の力を封じ、処分するために旅立った。そして、石そのものを見ずに処分する手段を発見せねばならない。



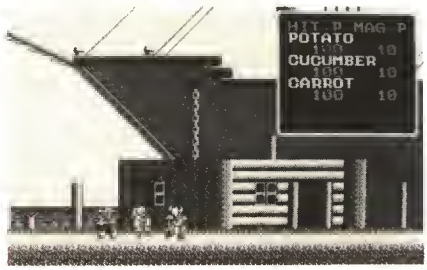
シナリオ2-4　『暗黒の魔道士』

ゲームのタイトルが『ソーサリアン』で、システムも魔法中心ということもあり、敵キャラも魔法を使って攻撃してくるケースが多い。その中でもこのシナリオは、モロに悪の魔法使いが相手。しかも一度死んだヤツが蘇って、ソーサリアの町を支配しようと目論んでいるというのだ。とにかくかなりハデな魔法合戦が期待できる。悪の化身を打ち負かすには、知恵と力とチームワークが大切だ。



シナリオ2-5　『呪われたクィーンマリー号』

船の上を舞台にして殺人事件の解明に挑む、一風変わったシナリオ。パーティーが乗り組んだ後も被害者が出続け、メンバーにも危険がおよぶ。船長の依頼を達成することができるか、あるいは自らが犠牲者となるか。プレイヤーは船員の証言を集めることから始める。甲板や船倉、マストの上、背景を上下する波など、ダンジョンとは違ったグラフィックで展開される冒険を堪能できる。



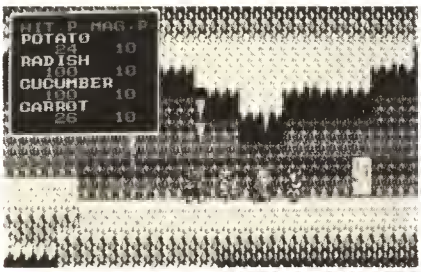
シナリオ3-1　『天の神々たち』

山合いの村で、神に見離されて悲しんでいる者たちがいた。神々は貢ぎ物を捧げても怒りをやわらげようとはせず、天罰を下そうと考えている。理由は、村の人々にはまったくわからなかった。ソーサリアの冒険者に助けが求められ、神々との仲介という大役が任せられた。誤解を解くには、何をすればよいのか？　なにしろ相手は神なのだ。吟遊詩人、竪琴、シャーマンの織りなす謎を追う。



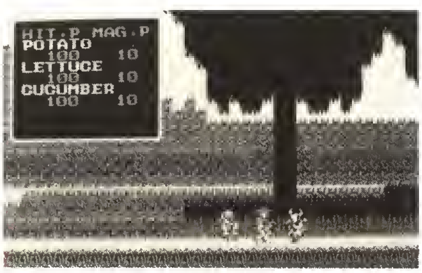
シナリオ3-2　『氷の洞窟』

死者復活の妄想にとりつかれた元錬金術師の狂った実験により、ひとつの洞窟は氷の世界と化した。そして、それはさらに外へと広がり、ソーサリアの町を冷気で侵し始めている。冒険者はこの邪神をあがめる狂信者の実験を止めさせなければならない。氷づけの洞窟、寒さとの戦い、さらに異質な魔術を相手にパズル的な要素もふんだんに盛り込まれた難易度の高いシナリオ。



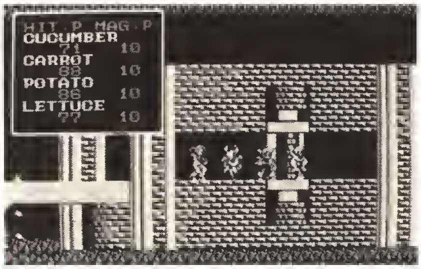
シナリオ3-3　『メデューサの首』

ダンジョンを離れ、静かな農村の風景を舞台に冒険が展開する。発端は、とある農村をメデューサが襲ったことから始まった。あの人を、石と化してしまうという恐るべきメデューサだ。その知らせを受け取ったソーサリアの王は、すぐに討伐を命じるが、メデューサの眼光を封じる手立てを発見できなければ、パーティーのメンバーを待っている運命は、誰の目にも明らかだ。



シナリオ3-4　『捕らわれた魔法使い』

王国を守る、最大の力を持った魔法使いが行方不明となった。見つけ出した者には、王様から多額の報奨金が出るという、設定はいかにもファンタジーらしいものだ。魔物によってさらわれたという噂を信じ、パーティーは火山近くのダンジョンへと向かう。彼はどこにいるのか、そしてなぜ行方不明となったのか？　トラップの多いダンジョンのラストに、思わぬドンデン返しが待ち受けている。

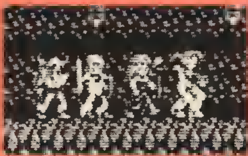


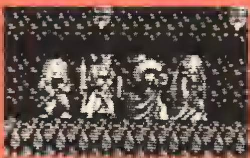
シナリオ3-5　『不老長寿の水』

このゲームのシナリオの特徴として、前任者などの重要なサブキャラが登場することがあげられる。それによって、モンスターのヴァリエーションだけでは単調になりやすい冒険に変化を与えている。このシナリオでは、不作続きの畑を回復させる水を持ち帰ることと、消息を断った戦士を捜し出すことの二つの目的が存在し、それらが微妙にからみあい、謎めいた雰囲気をかもし出している。









タイプによるキャ

キャラクターそのものは、シナリオの中（冒険中）でしかグラフィック表現されていないが、種族、性別、年齢によって描き分けられているので、プレイが楽しいものとなっている。フルグラフィックで4頭身のキャラクターがアニメーションされること自体初めてだが、特に年齢や性別の異なる組合わせのパーティーでは、体格、服装などの違いが新鮮に感じられ、イメージのふくらむリアルなプレイが展開される。個々のタイプ（種族）の違いは、基本的にはキャラクターを作った時の初期値と、平均寿命ぐらいで、その他の面

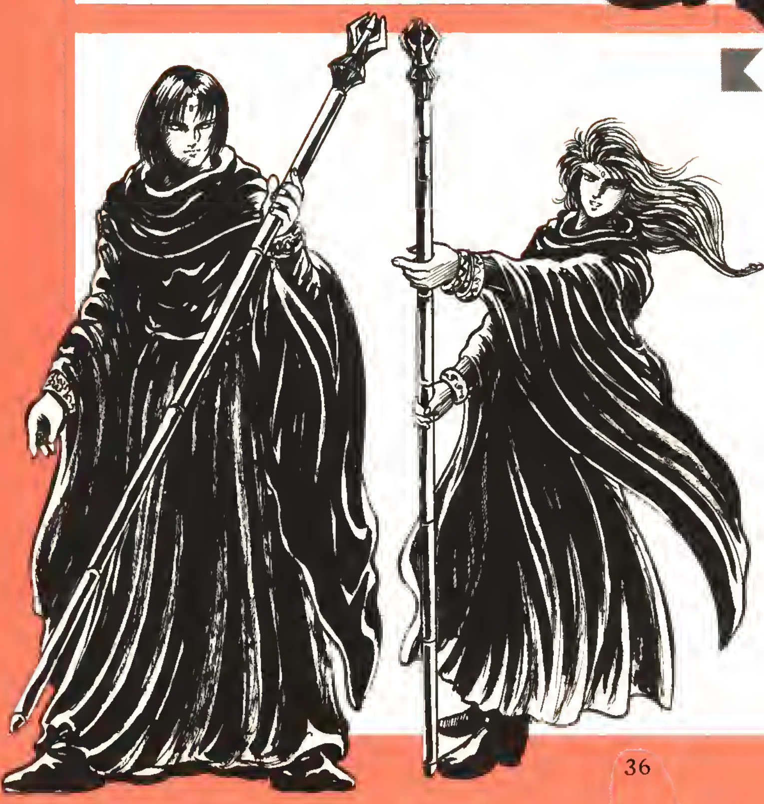
Fighter（ファイター）

人間族に属するため、平均寿命は短い。武器による格闘戦を前提としているので、職業の選択によっては、一生魔法が使えないということもありうる。とはいえ、魔法中心でパーティーを組むと、体力的に弱い連中ばかりとなるため、かならず一人は参加させ、武器と魔法の両方が使えるキャラクターに育ててみたい。

キャラクター初期値

	Male	Female
STR	8	7
INT	0	0
PRT	9	8
MGR	4	5
VIT	8	7
DEX	4	5
KRM	2	3
Bonus	3	4





Wizard（ウィザード）

やはり人間族のため、あまり長くは生きられない。短い者で70歳前後、長い者では100歳を越える。ファイターとはちょうど正反対の性格としてよい。このまま魔法の能力を中心に育てるか、武器も扱える万能の戦士に仕立て上げるかは、プレイヤーの胸ひとつ。人間族は、けっきょく中庸なキャラクターとならざるを得ないとも言える。

キャラクター初期値

	Male	Female
STR	−3	−4
INT	10	9
PRT	6	5
MGR	9	10
VIT	5	5
DEX	5	6
KRM	3	4
Bonus	3	4

ラクターの違い





では、能力値の修正（修行、職業の選択）でなんとかなる範囲に収まる。
　実際には、初期値もボーナスポイントとして削って再分配できるので、あまり意味を持たないが、キャラクター・タイプのイメージをより深くつかむことができるだろうということで、一覧表にしておいた。わりと極端な設定がなされていることに気づくと思う。これもシステムのフレキシビリティが高いことの証である。

Dwarf　（ドワーフ）

　体力だけは自慢という、生命力にあふれるキャラクター。パーティーが危機に陥った時、はじめて真価が発揮され、その存在に気づく。ひとりだけ生残り、パーティーを城に連れ戻ったり、復活の薬で他のメンバーを助けたりというケースが多い。つまり縁の下の力持ち的なキャラクター。またドワーフだけが斧を武器として持てる。

キャラクター初期値

	Male	Female
STR	10	9
INT	—10	—9
PRT	10	9
MGR	7	8
VIT	10	9
DEX	8	9
KRM	2	2
Bonus	3	3





Elf　（エルフ）

　最も長い寿命を持ち、200歳を越えてやっと老人の域に達する。エルフについて考える時、その長い生命スパンを念頭に置いておかねばならない。最初に作ったキャラクターにエルフが含まれていたならば、ゲームの終了まで初代のキャラクターが生きている可能性がある。つまり、エルフに関しては世代交替は考えるべきではないということだ。

キャラクター初期値

	Male	Female
STR	0	—1
INT	4	5
PRT	7	6
MGR	6	7
VIT	6	5
DEX	7	7
KRM	5	6
Bonus	3	3

キャラクターが選べる職業

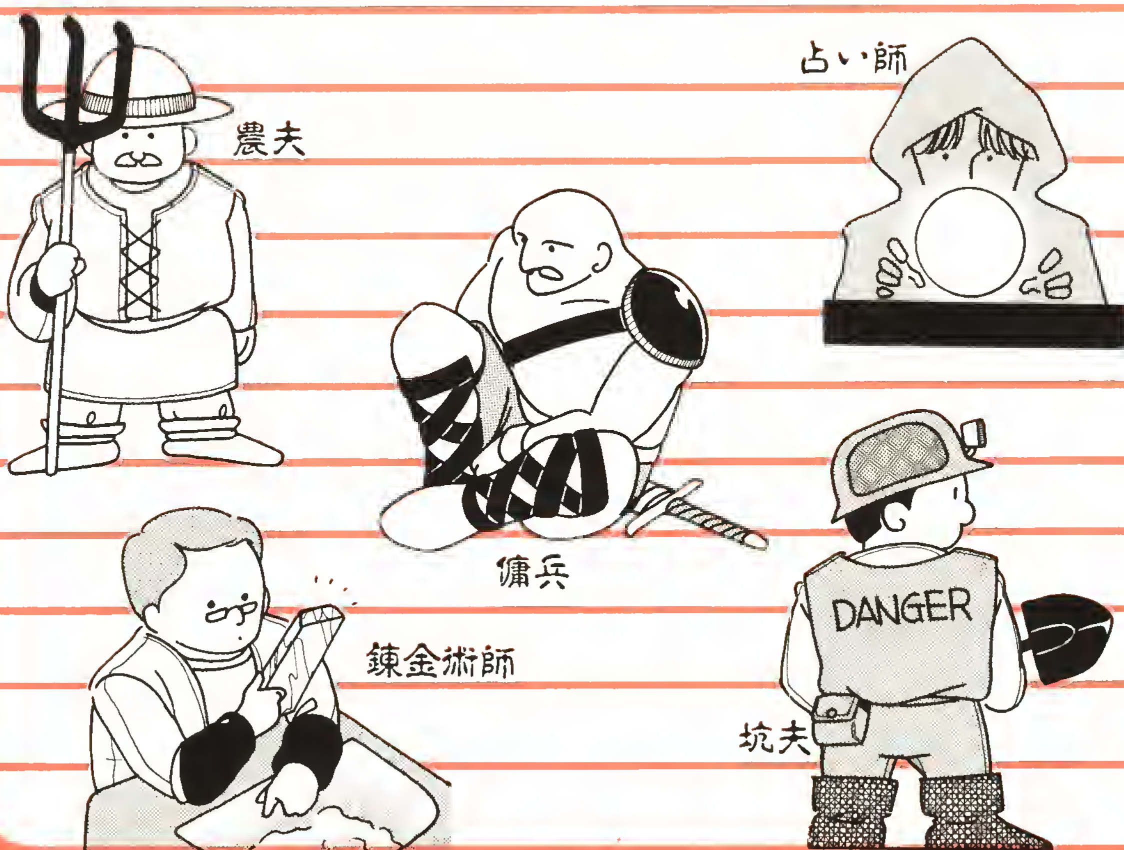
各キャラクターは、名前、タイプ、性別、能力値の他に、職業というパラメーターを持つ。職業には二つの面／効果がある。ひとつは、キャラクターの年収を決定し、時間の経過とともに各職業について一定額のＧＰをキャラクターに与える。キャラクター同士での金銭の受け渡しは禁じられているため、ＧＰを得るには城の中で働くか、冒険を通じて獲得するかの二通りしかない。キャラクターが作られた時に与えられる50ＧＰは、おそらく最初の装備を買うことで使い果たしてしまうだろう。キャラクターが冒険に旅立つまでの当面の資金は、キャラクターが自ら働いて稼がねばならない。キャラクターがＧＰに困ることのないように、職業は収入を保障してくれるのだ。

職業のもうひとつの機能は、キャラクタリスティクスの調整である。キャラクターの能力値は、道場で修行することによって向上するが、労働による効果としてもパラメーターは修正される。頭脳労働を続けていた者はインテリジェンスが上がるが、ストレングスは下がっているだろう。逆に、肉体労働についていたものは、インテリジェンスが下がり、ストレングスが向上しているはずだ。職業によっては、パラメーターがまるで変化しないものもあれば、いくつものパラメーターが変化するものもある。また、なかなか効果の現われないものや、急激に変化するものもある。毎年一定の変化があると思われても困る。たんねんに記録し、労働の副作用を把握することで、キャラクターのパラメーターはかなり自由になるだろう。

しかし、そう簡単にパラメーターを操れたのでは、ゲームとして面白味に欠ける。そこで、職業には厳密に就労条件を設けてある。TYPE(種族)、性別、年齢によって制限が加わり、一定以上の能力値を要求されるものもある。一生の間、同じ職業に就いていられるというのはまれで、年齢が進むにつれて解雇される者もでてくる。

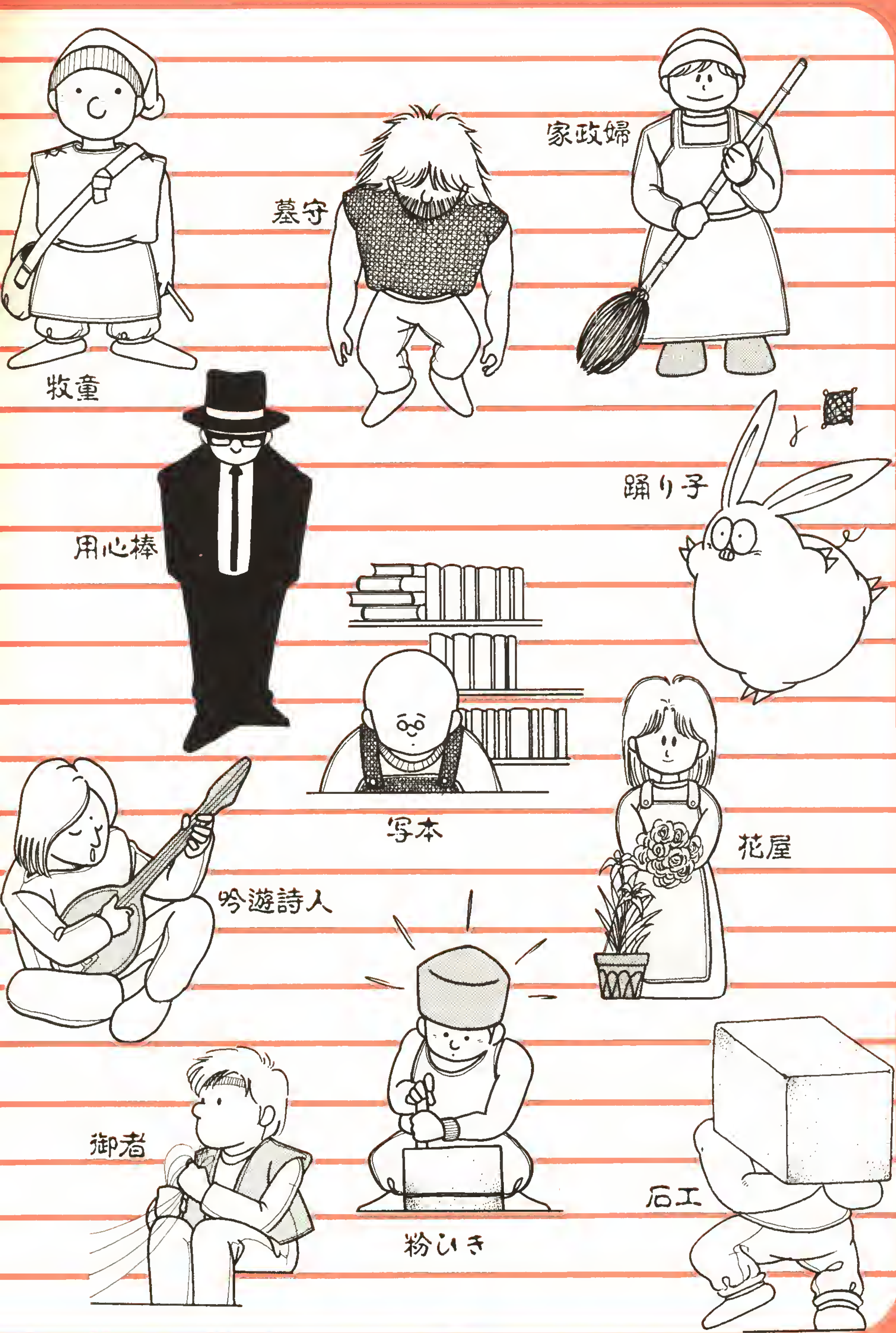
はじめはわずらわしいかもしれないが、職業を定期的に変えることを勧める。特定の職業に長くつき過ぎると、パラメーターが偏ってしまい、武器や魔法が使えなくなることすらある。時間を進めたり、冒険から戻った後は、いちおうキャラクターのコンディションを確認すべきだ。そして、シナリオへの旅立ちが近づいてきているのなら、よりバランスのとれた状態となるように転職をする。

各職業の年収にも留意されたい。収入の多いものは、特定の才能を要求されるか、もしくはカルマが下がるなど、悪い影響を伴っている。ただ漠然と職業を選択していたのでは、プレイは順調には進まないだろう。なにごとも目的を持つことが大切なのだ。




泥棒
闘士
きこり
僧侶
狩人
道化師
商人
祈祷師
鍛冶屋
悪魔払い
船員


宣教師
漁師
織り子
炭焼き
医師
大工
看護婦
コック
パン屋
彫刻家
スパイ



牧童
墓守
家政婦
用心棒
踊り子
写本
花屋
吟遊詩人
御者
粉ひき
石工


髪結い
紙すき
PAPER
骨細工師
仕立屋
渡し守
通訳
薬草取り
糸紬
薬剤師
歌うたい
葬儀屋


ワイン作り
剥製作り
カゴ作り
乞食
弓師
調教師
鍵屋
チーズ作り
石細工師
靴屋
産婆

マジック・システムについて

『ソーサリアン』では、魔法はすべて付加機能としてアイテムにかける形で行われる。呪文やスクロールというものは存在しない。キャラクターが魔法をかけられるアイテムは、基本的に武器、衣服、防具の３種類で、ファイターやドワーフなら剣または斧と、アーマー、シールドのいずれか、ウィザードかエルフならば、ロッド、ローブ、指輪のうちのいずれかとなる。キャラクターは自分の用途に合わせて、いわばオーダーメイドのマジック・アイテムを冒険に持っていけるわけだ。

ここで注意しなければならないのは、アイテムにかける魔法は、７要素あり、その組み合わせで魔法の効果が決定されることだ。個々のキャラクターは、町において魔法使いを訪れて、自分のアイテムを差し出し、望む種類の魔法をかけてもらえる。ただし、一回につきカルマによって変わる１年～５年の歳月とＧＰが必要となる。

７つの魔法とは、火星、水星、木星、月、太陽、金星、土星の名がつけられていて、それぞれ順番にストレングス、インテリジェンス、プロテクション、マジック・レジスタンス、ヴァイタリティ、ディクスタリティ、カルマに対応している。アイテムにいずれかの魔法がかけられると、同時にかけられた魔法に対応するキャラクタリスティクスを向上させる効果も合わせ持つ。効果を持つ魔法の組み合わせは、プレイヤーが自分で見つけ出さねばならない。強力な魔法を探り当てる、これもプレイの目的のひとつとなろう

魔法がかけられたアイテムは、やはり町に住む長老に見てもらうと、その効果がわかり、またアイテム鑑定の力は冒険終了時のトラベラーズインにて冒険中に手に入れたアイテムにのみ発揮される。長老の知識は豊富であり、鑑定が終ったあと、有効な魔法の組み合わせについて語ってくれる。ヒールなど、まだ経験の浅い、レベルの低いキャラクターにとって役に立つ魔法をまず、教えてもらうとよい。その組合せを元にして、強力な魔法がいかにしたらつくれるか、法則性を探るヒントにもなる。

ただし、そう簡単に強力な魔法がつくれるかというと、答えは否だ。魔法にはかける順番が要素として考慮してあるし、また特定の組み合わせでは、後からかけた魔法がそれ以前にかけられてある魔法を無効化してしまう可能性もある。

たとえ、せっかくかけた魔法が無駄に終わったとしても、それはそれでひとつの大切な情報となることに気づくべきだ。無効となる組合わせは、無効とならない（おそらくは効果をともなった）マジック・アイテムをつくる上で最大のヒントになるからだ。

魔法の種類や製法をここに列挙することは、プレイの楽しみを大幅に減ずることにもなろうと思うので避けるが、マニュアルを参考にして自分なりの魔法を開発してほしい。

アイテムについて

アイテムについては、下にイラストで示したものの他に冒険中に手に入るものもある。アイテムによって同じ魔法の効果が変わってしまうということはないが、同時に持てるものは三つまでである。





■魔法記録シート 1

アイテム名:							所有者						
火星(STR)													
水星(INT)													
木星(PRT)													
月　(MGR)													
太陽(VIT)													
金星(DEX)													
土星(KRM)													
魔法													

●これには○、×、または数字および記号をメモします。

■魔法記録シート 2

アイテム名:							所有者						
火星(STR)													
水星(INT)													
木星(PRT)													
月　(MGR)													
太陽(VIT)													
金星(DEX)													
土星(KRM)													
魔法													

●これには○、×、または数字および記号をメモします。

■魔法記録シート 3

アイテム名:							所有者						
火星(STR)													
水星(INT)													
木星(PRT)													
月　(MGR)													
太陽(VIT)													
金星(DEX)													
土星(KRM)													
魔法													

●これには○、×、または数字および記号をメモします。

●このページはコピーして使ってください。

■ソーサリアン キャラクター成長シート■

NAME |TYPE:Fighter,Wizard,Dwarf,Elf |SEX:Male, Female

AGE																						
STR																						
INT																						
PRT																						
MGR																						
VIT																						
DEX																						
KRM																						
職 業																						
LEVEL																						
H.P.																						
M.P.																						
知 識																						
シナリオナンバー																						
修行内容																						
生/死																						

●これには数字と結果や内容をメモします。(工夫して使ってください)

壮大なる伝道の書

発行／ファルコム暦７年（推定）
発行人／SDRNSRFZR（推定）
文案・構成／島田倫人　高橋秀樹　荒井孝之
7663マシーン
本文イラスト／渡辺統之　南辰真
おぎわらけいこ　米田仁士

（注）この章は「ソーサリアン」の市販バージョン完成直前に編集されたため、細かい部分が違うこともあります。

詳細なる魔物の書

FALCOM'S Monster Manual

(付)魔法についての覚え書
アイテムについての覚え書

簡素な造りの木の扉を開ける。

そこには、ひとりの老人が立っていた。老人は、扉を開けたきみに気がつくと、これ以上はないであろうというくらいのつくり笑いを浮かべて、きみを迎えた。

「おお、もう来ないかと思ったよ。おまえが今日はじめての生徒じゃ。勉強熱心なのはあんたくらいじゃな」

老人は、言いながらきみに椅子を勧めた。彼は、ドラク老。町の王の命令によって、ソーサリアンとなる修行中の若者に知識を授ける師である。なんでも昔は、戦の時に王の参謀まで務めたという。しかし、いまは城の片隅にある小さな小屋の中で、なかなか集まってこない生徒を待つ老教師である。きみが来たからよいものの、そうでなければ肌寒い小屋の椅子を暖めるだけの、引退した老魔法使いである。

彼は、きみが椅子に座るのを待って、もったいぶった調子で言った。

「そうじゃな。ドラゴンスレイヤーについての全伝説を知る必要があるが、今日は、ざっといままでのまとめをしてみようかの。だいたいはあんたも承知の事と思うが、良き戦士は念には念を入れるものじゃ」



老人の講義が始まった。
そう。きみは彼の生徒であり、彼はきみの師である。王の目にとまった日からきみは、毎日城に来てはいつかすぐれたソーサリアンとして旅立つ時のために、様々な知識や技術を学んでいるのだ。この小屋では、老人がいろいろな話をしてくれる。どうやら今日は魔物についてのおおまかなまとめのようだ。
老人は、机の上の分厚い本を手に取り、きみの前に広げて見せた。
「こいつが、大陸の魔物どもを網羅する『詳細なる魔物の書』じゃ。こいつには、いにしえより伝わるもの、魔術で生み出されたもの、いまはもうほとんど見られなくなったものなどについて、すべてが語られている。ソーサリアンたらんとするもの、この中に語られてる事は、すべて頭に入ってなくてはならぬ」
きみはぎょっとなった。次に「明日までに覚えてこい」といわれるかと思ったからだ。前も、同じような事があった。さんざん苦労した記憶がある。しかし、老人はそれを見透かしたのか、苦笑まじりに言った。
「なにも宿題は出しはせん。安心せい」
それから、本の１ページ目を開き、きみに読むように目で指示した。きみは、厚い羊皮紙のページに目を落とした。そこにはこう書かれていた。

『ザナドゥを中心とした前後の歴史を語るに、魔物の存在は絶対に欠かせない。彼らは、あるものは我々人類の発展に貢献し、大部分は障害となった。彼らのうちの多くが、我々人類の発生以前から脈々とした血縁を伝えてきている。我々が今日、こうして彼らを調べ、知ることは、種としての人類の自衛本能であろう。しかし、将来、彼らとの共存の余裕ができてきた時に、この資料を役立ててもらいたいものだ。
詳細なる魔物の書を発表するにあたり、まず膨大な文献や各地の実地調査に協力してくれた、友人のAl-Simmonsに感謝したい。彼は大陸の、東はトートの岬から西はハルベイ半島のさなぎ島にいたるまでの、十余年にわたる私の調査に便宜を計ってくれ、その豊麗なる整理された知識により、この書の執筆に私以上に貢献してくれた……』

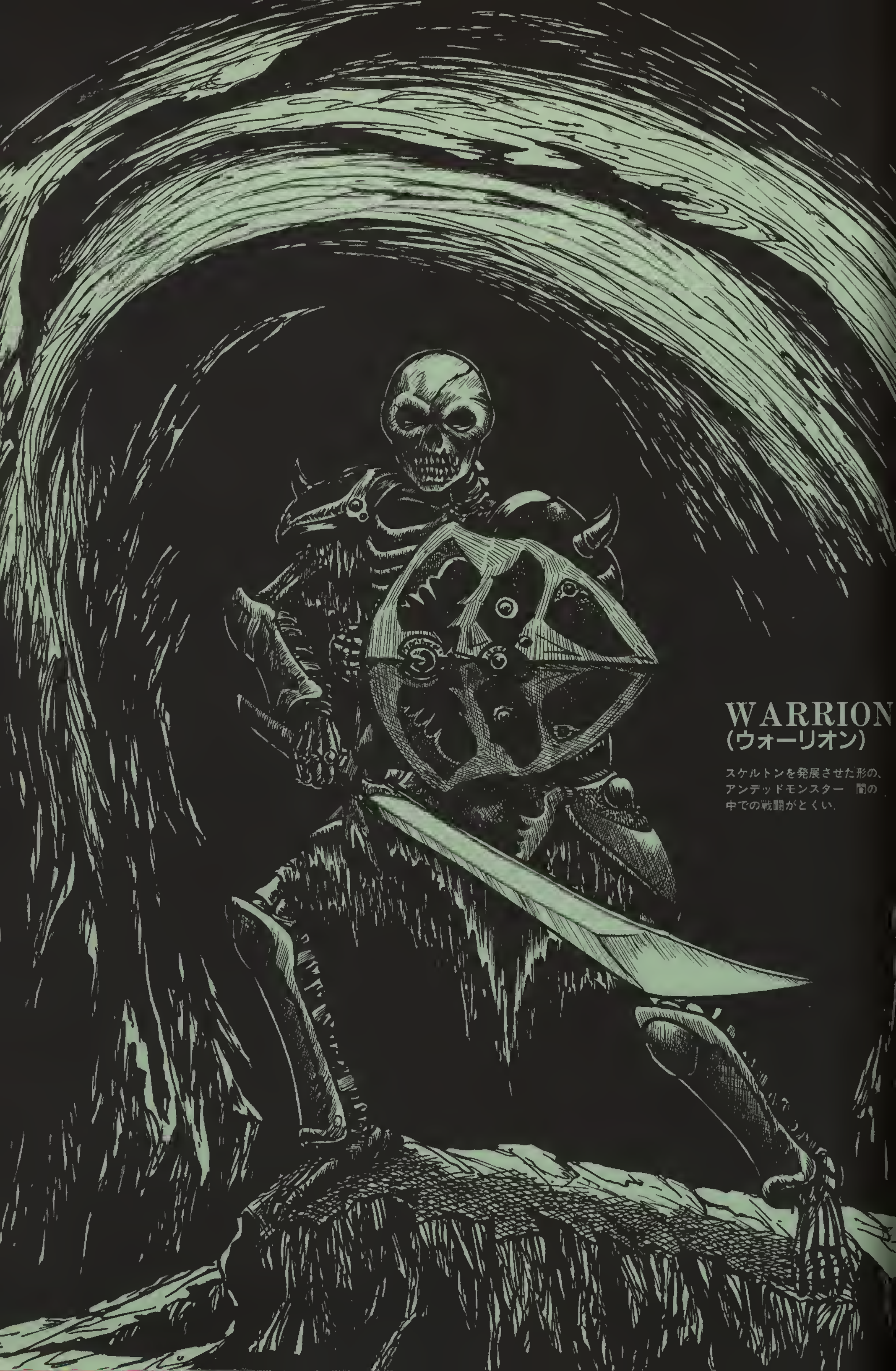
だいたいそこまで読んだところで、代表的な魔物について老人の説明が始まった。それをまとめたのが、以下に続く文章である。

詳細なる魔物の書

すべての魔物を紹介する場合、説明するのにはいくつかの方法がある。ここでは、まず居住地別に魔物を見ていき、他の同種の魔物がある場合に、その場その場で逐一関連付けて紹介していくことにする。分類については、多少意見の分かれるものもあるが、最も一般的な説に従うことにした。

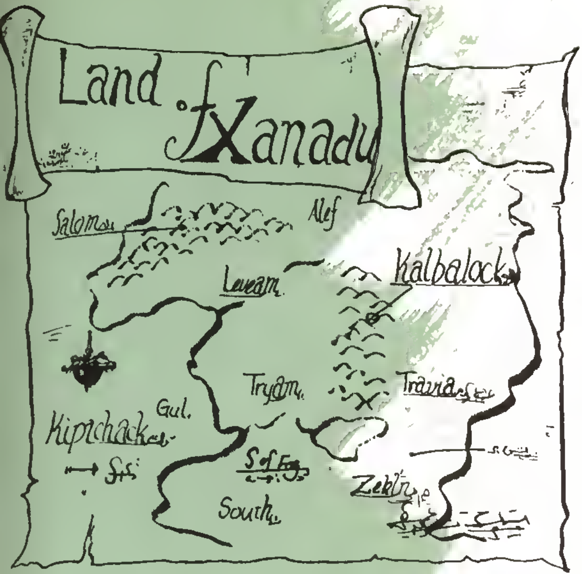
平原に棲むモンスター

平原は、昔から様々な魔物たちであふれていた。大陸には大きく分けて３つの平原がある。雄大なアレフ川を中心とした、北に位置するアレフの野、大陸の中央に大きく広がる中央平原（これは、トリスタニア川を境に北をレベアム平原、南をトリーアム平原と呼んでいる）、大陸の東側に位置するマノア平原である。各平原には人類が散らばっており、覇を唱えてはいるが、それでも種々雑多な魔物たちが人類の支配を受けずに群れ集っている。一年を通じて気候の変化はわずかであり、平坦な地形は生き物たちの生活範囲を広げている。そのために、街道以外の部分の平原を横ぎれば、ここに挙げた主な魔物はたいてい見られるであろう。ただし当然、街道以外の場所は危険であることは周知のとおりである。



WARRION
(ウォーリオン)

スケルトンを発展させた形の、アンデッドモンスター 闇の中での戦闘がとくい.



中央平原(レベアム・トリーアム平原)

レベアム平原、トリーアム平原を総称して、我々は中央平原と呼んでいる。東をカルバロク山脈、西をパラマシカル海とキプチャック海に囲まれ、北に行けばハルベイ半島の大半を占めるサローム山脈の山々がそびえ立っている。南は不思議な聖地「霧の砂漠」となっている。全体に気候は穏やかで、特に草原の広がるレベアム平原の南側は、現在我々人類の村に、ラボー族のエルフやホビット、アトミーなどの村や擬人類の村が混在している。彼らの村は、この地で以前、人類が闇雲に争っていたことの影響で、平原の中央付近にはほとんど見られない。たいていは、草深い野の奥か、山の近くの樹海の中である。しかし、森の近くの街道沿いや、サローム山脈の近くまで行けば、かなりの確率で彼らに出会えるだろう。都市集中化の進んだ現在、ソーサリアンの時代においては、擬人類たちもだいぶ自由に動き回っているようだ。しかし、それでも彼らの活動範囲は平原の周囲に集中している。魔物の活発化してきた最近、以前では見られなかった凶悪な行動を取るノームの一団や、ゴブリンなどに手を貸すドワーフなどもでてきている。そのため、冒険に際しては細心の注意が必要である。さすがにエルフともなると悪の側に手を貸すものの数は少ないようだが、それでもフォロトロン川の上流にいる黒エルフたちは信用しない方が身のためであろう。

中央平原には大陸にいる擬人類・巨人・妖精系の魔物はほとんど揃っている。ゴブリンはもちろん、ホブゴブリン、オークをはじめとして、タスロイ、ストーンジャイアント、ナーレッド、シルフなどなど、果ては伝説の中でしか名の知れていないサイクロプスやアヌビスまでも見たという話も聞く。生き物にとって棲み易いためか下等生物も多く、それが上級生物の食料となるためにここまで多種の生き物が集まったのであろう。全生物の詳細な著述をすれば、千やそこらの本でも書ききれないくらいである。ここではなるべく主要なものに的を絞って説明してある。

さて、中央平原の北側にあるのがレベアム平原であるが、ここは穏やかな気候のため、春は花が咲き乱れ、木々が枝を伸ばす。しかし、やっかいなことに、ガルシスの時代に魔法で巨大化された蜂（ビージャイアントやホーネットなど）が花を目当てに草原の大木に巣をつくる。冒険者たちは、それらの羽音に絶えず注意しなければならないが、巣に近づかなければまず攻撃されることはないだろう。彼らが我々を攻撃するのは、主に防衛のためである。よく、この平原の街道には休めるような木陰がないなどと嘆く者がいるが、それは街道沿いに危険をもたらさないようにとの配慮なのだ。

レベアム平原から南に下り、ガル湾にそそぐトリスタニア川を境にトリーアム平原が広がっている。この平原と霧の砂漠の間のステップ地帯には、原始人であるドレッチたちが住んでいる。彼らは時に、同様の原始人ライデンと間違われるが、生活様式にあまり共通項は見られない。主に草や小動物を捕らえて食料としており、文化的にもあまりこれといった活動は見られない。ただ、信仰については我々の信仰との共通項が多いため、神学者の調査の対象となることも多い。戦士は彼らを襲うことを、決してしてはならない。彼らは争いを好まず、平原の隅でひっそりと暮らしているからだ。身長は平均2メートル以上あるため、遠くからでもたやすく見つけられるので、なるべく近づかずにそっとしておくこと。そして、もしゴブリンなどに襲われている場合は、助けてやることだ。みかけによらず、彼らは戦いに馴れていない弱者なのである。これは、戦士達の間のマナーとなっているので、覚えておくと良いだろう。

また、トリーアム平原にはバブラーという擬人類がいて、彼らは進んでゴブリンたちと争っている。系統的にはゴブリンの遠い親戚にあたるのだが、ゴブリンをひどく嫌っている。そのため、我々がゴブリンを倒そうとしている場合は我々に協力するはずだ。風船のように膨らんだ見かけによらず、彼らはすばしこいので、戦う場合は注意が必要である。

この他にもブラッドワーム、ブーブリ、アサシンバグなどの下等生物である魔物が多数生息している。海岸沿いも



DRETCH(ドレッチ)

草原に住む原始人。争いを好まず、温厚な性格である。

イザムナ、リンバーハルク、ガーバクなどがいるため、なれないうちのひとり歩きはかなり危険がともなうであろう。しかし、少々腕に自信があれば、たいていの魔物からは身を守れるはずだ。城で修練を積んだきみたちならば、危険は無いに等しい。だが、油断は禁物である。のどかな平原の風景の裏には、考えもつかない恐ろしい危険が潜んでいるのだ。

マノア平原

さて、話題を大陸の東側、中央平原とカルバロク山脈を隔てて広がるマノア平原に移そう。ここも他の平原と同様に種々の擬人類・巨人類などが住みついている。中央平原よりも草木が多く、放牧に最適な地域でもある。しかし、海沿いには低い山々の連なるラバトルク山脈があり、平原の南にはトラヴィアの湿地帯が構えている。前述のライデンなどは、この湿地やカルバロク山脈沿いに集落をつくっている。また、エイのような形をして空中を滑降するマンタリは、マノア平原の中央付近に多数生息している。木がまばらで、背の高い木が少ないために目の悪いマンタリには格好の生息場所となっているようだ。当然、マンタリの幼虫であるサンダーハーパーも多いが、ハーパーは地下にいることが大半なのであまり目にすることはない。

マンタリの進化した形であるボドルガは、湿地帯近くの森の上に、ひらひらとこうもりのように舞っている。集団で行動し、マンタリよりもかなり小柄なため、すぐに見分けはつく。こちらは、マンタリよりも穏和で、人間に向かって来ることは滅多にない。

草原で気をつけなければならないのは、アメーバー状生物である。これらの生き物は、魔法で創られたものを除いて、どれも同一の形態を見せている。代表的なものは右図に挙げたゼラチノスであるが、この他にスライム、オークジェリーなどが同類としてある。現在では、これらを総称して巨大単細胞類としている。このうちオークジェリーに関しては、魔法によって創り出されたものである。よく、スライムなどを巨大ナメクジ（スラッグジャイアント）と同一視される方がいるが、ナメクジは多細胞生物であり、スライムなどは単細胞生物である。ただ、巨大単細胞類で特殊なのはヴァルディグである。ヴァルディグは単細胞生物とは呼べない。体は確かに単細胞で作られているが、多細胞である脳を持っているのだ。分類上非常にやっかいなのだが、いまのところとりあえず巨大単細胞生物の分類に入っている。

この地域で肉食獣のエサとなっているのは、地上を走るジャイアントストレイダーやブーブリの鳥類や、地上に群れている草原馬の種類である。これらの生物は、驚くべき敏捷さと耐久力を持っている。草原において他の肉食獣から逃げるためには、その２つの能力がぜひとも必要なのだろう。だが、それを捕らえて食べるレーヴンなどの肉食ハ虫類は、より一層の敏捷性をもっているのだから、生存競争は厳しいようだ。レーヴンとジャイアントストレイダーは、両方とも進化の系統としては別種のものである。しかし、ともに草原にいるうちに共通の能力を発達させた事は学問上たいへんに興味深い。

海の近くのラバトルク山脈には、イナディールの遺跡が今でも見られる。その周辺の森にはハーピーの一族が潜んでいると言われているが、確認はされていない。また、北の方には吸血病が広まって全滅したトビ村がある。この地域は今でもヴァンパイアが出没するというから、気をつけたほうがいいだろう。当然、ヴァンパイアに添うようにして吸血蛇であるランプレイランドや吸血コウモリなどが多数見られる。



GELATINOS
（ゼラチノス）

時に人家を襲う事もある。主に北半球に多く見られる。
レベアム平原に多いので、草原地帯を渡る時は注意。



VARRDIG（ヴァルディグ）

ただのアメーバではなく、戦闘時には触手を出して戦う。
食用にオークなどが飼育している事もあるという。



VERBEEG（ベルビーグ）

スノーマンと同様、大陸の北端に住む巨人類　身長は人間の２倍以上もあり、その割に動きは敏捷である

アレフの野

大陸の一番北の平野であるアレフの野は、ほとんどが低い灌木のある森に覆われている。一応全体としては野原ではあるが、それに付随した森や林がいたるところにあるのだ。北の地は、以前から魔物の巣窟と信じられていた。カーン王がこの地に移住した頃は、確かにそうであったが、いまでは他の地とたいして変わりはない。それでも新しい魔物の発見は、ほとんどここでなされていることを考えると、まだ死の世界に近い場所なのかもしれない。

気候はかなり寒く、一年の半分は雪に覆われる。平地とは言っても所々に大断層や窪地があり、場所によっては荒れ地のように起伏が激しい。実際最北端は荒れ地である。巨人類のベルビーグは、主にその荒れ地を中心に生活している。太古からいる巨人ではあるが、どうやら文化的に発達の限界にあるようで、武器やその他の生活用品にはいっさい変化は見られない。身長は最低でも3メートルはあり、普通の巨人族と比べても見劣りしない。いわゆる巨人（ジャイアント）とは違い、どちらかといえば我々人類に近い。進化の系譜の上で、原始人から枝分れした種のようだ。彼らは他の巨人類が嫌いなようで、特にストーンジャイアントとの抗争は激しい。生活範囲がかなりストーンジャイアントと重なるために、北の荒れ地で旅をするなら、運が良ければ一度は彼らの争いを見られるだろう。

巨人類だけではなく、雪エルフなどもこの地だけの特殊な生き物としてあげられるだろう。雪エルフはアレフの野の森の中でしか見られない。エルフの一種族らしいが、人前に姿を現わすことは滅多にないので、詳しい生活様式は解らない。だが、彼らと出会ったという旅人の話によればとても友好的で、肌はほんとうの雪のように白かったという。彼らの作る毛皮はとても素晴らしいもので、町に行くと驚くほどの高値で売れるはずだ。

また、この周辺には銀の兵士が多数残っている。中には半身不随のものもあるが、ほとんどは正常に機能している。銀の兵士は、カーン王時代と、第四王朝から第六王朝にかけて使われた人工的な生き物で、現在の知識では計れないほどの知識を使って創り出されたものである。それらは生き物のように動きまわるが、決して生き物ではない。鉄などの塊に魔法で命を吹き込んだものとされている。血も流れていなければ、心もないというのだから生き物ではないというのもうなずけるが、なんとも不思議なものである。人間には危害を加える事はほとんどないが、攻撃してきた場合は死ぬまで攻撃をやめないから、まったく始末に悪い。

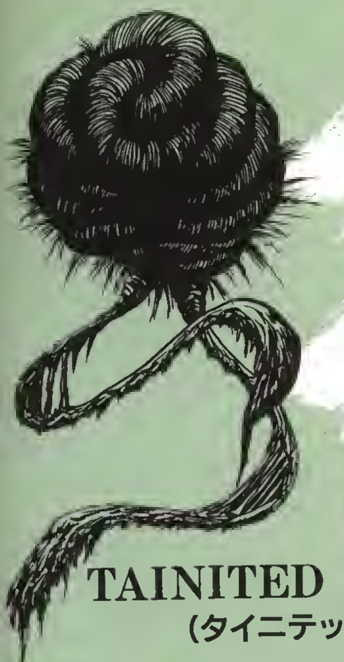
アレフの野には最北端に棲む巨大昆虫類がいる。それがキャリオンクロウラーである。この巨大ムカデは、大陸の全域に生息するが、寒さの中でもまったく動きが鈍ることはない。冬は雪の中で動きの鈍い生き物を襲い、食料にしているようだ。かなり経験を積んだ戦士でも、雪の中でキャリオンクロウラーに襲われると命の保証はない。自然発生的な昆虫の中では最大のもので、ガルシスの暗黒時代には全長十数メートルものキャリオンクロウラーが見つかっているというから、想像を絶する大きさである。

北の地には、後述の神話類がいる。ナーガがそれである。伝説の蛇であるナーガは、現在まで冒険家Ghajk-Unbgeaoiが、自分の冒険を描いた『最果ての廃虚』の中で見たと書いているだけで、他には本当に神話の時代に話を求める以外にない。ナーガについては諸説あるが、まったく資料がないために真実は霧の中に閉ざされたままである。『最果ての廃虚』の舞台である地下のハルベンハイムも、カーン王崩御後の戦乱に巻き込まれ、いまではガレキの山と化している。



CARRIONCRAWLER
(キャリオンクローラー)

大ムカデの一形態で、いままで最大15メートルのものが見つかっている。



本来の体は、下の二本の触手と、その継ぎ目に生えた細かい根のようなものだけである。

TAINITED BRAIN
(タイニテッドブレイン)

神話類に属するモンスター

　ここで最近新しく分類に加わった、神話類の分類を説明しよう。神話類とは、現在の分類法ではどこの生物にも入らない種族を総称した分類である。それらがたまたま、神話世界に出てきたような生き物ばかりであるために、神話類という通称が定着した。神話類には、異世界から来た生き物は含まない。この世界において、太古からの種であるが、現在では分類不能である種を指す。ほとんどが古代人の魔法によって創り出された生き物なのだろうが、途中で進化の系統をたどった生き物もいるために、それを自然発生のものと比べるのは非常に困難である。そこで、完全に魔法発生的であるものを除いて、不明なものはすべて神話類とすることに、テンプルのアカデミーで決定したのだ。

　代表的なものに、タイニテッドブレインがある。同じ種ではないが、アスティラゴアという同様の生態をみせるものがある。両方とも、人間の脳が食料となり、好んでそれを食べるおぞましい生物である。もっとも、アスティラゴアの方はカビの一種で、タイニテッドブレインの方は軟体動物の一種である。非常に似通ってはいるが、決定的に違うのは動物か菌類かという点である。学者の中にはアスティラゴアは成長すると移動能力を身につけるために、菌類ではなく動物に分類するべきだという者もいる。タイニテッドブレインは、もともと二対の紐が合わさったような形の生き物で、ハ虫類のように卵を産んで増える。アスティラゴアについて細かくいえば、昔は人間の脳でなくても生存できていたようだ。現在でも数は少ないが、動物の脳に寄生するアスティラゴアもいる。これはアンティアラゴアと呼んで、現在のアスティラゴアと区別する場合もある。タイニテッドブレインに関しては、人間だけではなく動物の脳でも一定量以上の重さがあれば平気である。

　他に神話類に分類されるのは、ストローパーやドッペルゲンガー、ヨチョールなどが含まれる。これらに関してはさほど大したことは解っていない。ストローパーについて解っていることは、聖地の周りに多く存在し、古代の神殿などを守るようにして立っている事くらいである。絶対数が少なく、数百年前にガルア地方で一体見つかっただけで、その後まったく発見されていない。ザナドゥの王家の資料によれば、魔法が使えるという説もあるが、現在では立証不可能である。ドッペルゲンガーに関しては、数がある程度いるらしいので、少しは判明している。だが、どのようにして増えるのか、何を食べるのかについてはまったく不明である。ヨチョールは、血液を吸うところから吸血生物に分類しても良いのだが、その他の行動についてまったく不明のため、混乱を避けるという名目で神話類に入れられている。おそらく、軟体動物の一種なのだろうが、一部の高山や地下深くにしか生息しなかったりするために、はっきりとした決め手がない。死亡するとほとんどが溶けてしまうのも、解明を妨げている。魔法を使用することは解っているが、それは魔法発生的な生き物であるためなのか、知的水準が高いためなのかははっきりしない。これもザナドゥの文献によれば、自分の親からの知識をそのまま子が受け継ぐため、太古からの遺伝的な知識があるというが、定かではない。

　だいたいにおいて、神話類に分類されるものには、魔法を使える生き物が多い。そして、たいてい廃虚となった古代都市や、その他の人工建造物の中にいる。この奇妙な習性が、おそらく古代人が魔法で創りあげた生き物であるという説の根拠になっている。面倒な学説はさておき、冒険者諸君は彼らが魔法を使うということを覚えておけば良いだろう。



STOROPER(ストローパー)

聖地を守るため、古代人に造られたと思われる。生命をふき込まれた石像。動けないため、さほど恐ろしくはないだろう。

人間型のモンスター

魔物は大きく分けて疑似人類とそうでないものになる。疑似人類の中にはエルフやドワーフなどのように、人類とは完全に型が違うものがあるが、中には人間の姿形にそっくりの魔物もいる。人間の形をまねただけの魔物から、もともと同じ形をしている魔物までさまざまであるが、なかでも絶世の美女に化けて戦士を惑わす類の魔物は、太古より始末におえないものとして有名だ。

風の精であるシルフや、水の精であるナーレッドは、個人々々が自分の中の美しい姿を映しているだけで、特に害はないからよいものの、イシイスのように最初から罠を仕掛けるために化けているものは本当にたちが悪い。たいがいにおいて、極度の緊張状態におかれる冒険者たちは、心安らぐ異性の存在を求めるものだ。それを意識しているにせよ、無意識であるにせよ、そういった感情がどこかに存在するはずである。それを、うまく利用したのが、美男・美女・気の良さそうな老人に化けるといった、魔物たちの罠なのである。冒険者たちは、その罠を見破るために、絶えず他人を観察しなければならない。この手の罠にかかるのは、たいていは意志力の弱さと、油断からなのだ。

旅の途中で出会った人に、どこか人間くさくないところを見つけたら、ただちに警戒しなければならない。町でならともかく、誰もいないような野原で出会った人間は、半々の確率で魔物であると思った方がよい。それを確かめるには、相手を近くの町に連れ帰ることだ。たいていはおびえて逃げ去ったり、周囲に気を使って尻尾を出すはずだ。最悪の場合は魔法使いに鑑定してもらうのが一番であるが、それは相手が本当に人間であった場合失礼に当たるので、避けた方がよいだろう。

シルフやナーレッドは、時には我々の味方をしてくれる。特に、彼らの手伝いをしたり、自分の持っている情報を教えたりすると、喜んできみに援助をするだろう。魔法の道具の処在を教えてくれたり、魔物の潜んでいる危険な場所を教えてくれたりする。場合によっては、旅の供をしてくれることさえある。だが、たいていの妖精は気まぐれなので、大きな期待はしない方が良い。

前に出てきたドッペルゲンガーは、完全に本人になりすますことができるので、なかなか見分けがつきにくい。しかし、長くそばにいると、行動や言葉に不審な点がいくつか現われるので、経験を積めば短時間で見分けがつく。馴れた戦士になると、目の輝きによって人間かそうでないものかが解るという。

ISSYS
(イシイス)

伝説の中では、彼女の魔力で町が滅ぼされたとある。美しい外見は、女神のそれを模したためだ。



NERIED
(ナーレッド)

水の精。妖精一般に言えるが、気まぐれでいたずら好きだ。しかし害はないので殺してはならない。



SYLPH
(シルフ)

風の精。南半球の海のどこかに、シルフのみの島があるという。

MARGE
(マージ)

女性とは限らないが、美しさをも武器にする女性のマージは、男性のファイターにはやっかいな相手だ。



密林に棲むモンスター

タボール山脈を挟んでトリーアム平原の東側にあるのが、トラヴィア湿地とゼブルの密林である。どちらも雨が多く、沼地が一面に広がっている。トラヴィアの湿地帯の大きな沼には、必ずマッドマンが出現する。また、その周辺のじめじめした森林地帯にはマイコニッド、シュリーカーなどのキノコの類やランプレイ、ゲレルなどの食肉植物がひしめいている。

気候は熱帯で、そのためにハ虫類が多く棲息し、人間型の生物はあまり見かけられない。ハ虫類の代表的なものはやはり蛇である。そのなかでも数が多く、毒蛇として危険さで名の知れているものに、ゼブルコブラとボアリスクがある。現在では大陸全土の洞窟内に棲むようになったが、以前はこのゼブル地方の密林でしか見られなかった。伝説の蛇であるアンフィスバエンドとは別のものであろうが、双頭の蛇が見つかっているという噂も聞く。蛇だけではなく、大トカゲやカエルなども種類豊富である。

密林の中には人が少ないために、古代の翼竜なども多数住みついている。ワヴァーンやサラトサウルスもいるようだが、なんといっても太古種族で多く見られるのはコカトライスだろう。見るも美しいこの鳥は、現在では2種類に分かれている。ガルシスの時代に黒魔術師Bold＝Leantによって獰猛な肉食にされたものと、以前のままで温厚な草食のものである。草食のものは、綺麗な赤であるが、肉食のものは少し黒味がかかった赤の羽をしている。暗いところではまったく区別がつかないが、明るいところでは一目瞭然である。コカトライスは、地元の人間の一族にとって信仰の対象になっているので、むやみに殺すと逆にひどい目に遭う。

その他にも、ゼブルの密林には様々な不思議な魔物がいる。南方諸島にいるはずのリザードマンの一派や、スラッグジャイアント、昆虫のグウィニーンなどである。中でも異色なのは、上の絵にあるようなボルトであろう。これは、まったく異常な生き物である。サンダーの魔法を発生し、敵をしびれさせるのだ。しかも普段は地上をのそのそ這っているのに、いざとなると空中を飛び回る。地上に横たわっていたボルトをふんづけた冒険者が、幾人も命を落としているという話を聞くので、注意が必要だろう。



BOALISK
（ボアリスク）

ジャングルの中で一番有名で恐ろしい毒蛇である。その毒は、人間を数秒で死に至らしめる。



VOLT
（ボルト）

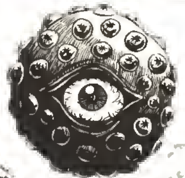
空中を飛行することができる、不思議な発電生物。水中で戦えば、我々に勝ち目は薄い。



KELKEDORL
（ケルケドル）

コカトライスと同様、古代の鳥の一種。現在、乱獲のため、絶滅の危機に瀕している。





ASCOMOID
（アスコモイド）

ガルシスの時代に、死の世界から紛れ込んで来た魔物。ビホルダーの進化した形である。



BEHOLDER
（ビホルダー）

アスコモイドの祖先にあたる種で、神話にも出てくる太古種族。魔術師に操られている場合もある。

異世界からのモンスター

さて、この世界とは別に、近い場所に異世界が存在するのは、きみも周知の通りだ。一番身近なのは、死後魂が悪の側に落ちる場合に行き着く悪の世界、逆に神に近い側に昇って行く天界。このふたつであろう。このうち、悪の世界から呼び出された、あるいは紛れ込んで来た魔物は、現在まで多種多様である。一番単純な、魂そのものであるゴーストや、死の世界からの魔法で死体が動かされるスケルトン、ゾンビーなどのアンデッドである。上級なものになると、いろいろな分類ができるのだが、それは以後にまわすとして、ここではまず下級に近いビホルダーを取り上げてみよう。

ビホルダーは悪世界からこちら側の世界に実体化した、かなり古い種族である。神話の中にも現われているので、その古さはかなりのものだ。ビホルダーの実体化した姿は、現在のように魔物が活発化している時代によく見られる。体内は単なる空洞となっていて、食料は生き物であるが、こちらの世界で肉を喰うと同時に、死の世界の側で犠牲となったものの精神を喰い荒す。

ビホルダーの進化した形であるアスコモイドは、もちろん同様の食料を必要とする。しかし、ビホルダーがこちらの世界に実体化しなければ、こちらの世界の生き物が持つ精神を食べられないのに対し、アスコモイドは実体化しなくても、犠牲となるものの精神に同調さえできれば、その精神を喰い荒すことができるのだ。例えば人間がアスコモイドに精神を喰い荒された場合、突然の発狂状態にみまわれる。何かがとりついたといわれる人を見ると、アスコモイドが精神を喰い荒している場合も多い。



SALAMANDER（サラマンダー）

火の精霊であり、太古から強大な魔法を持っていると言われている。

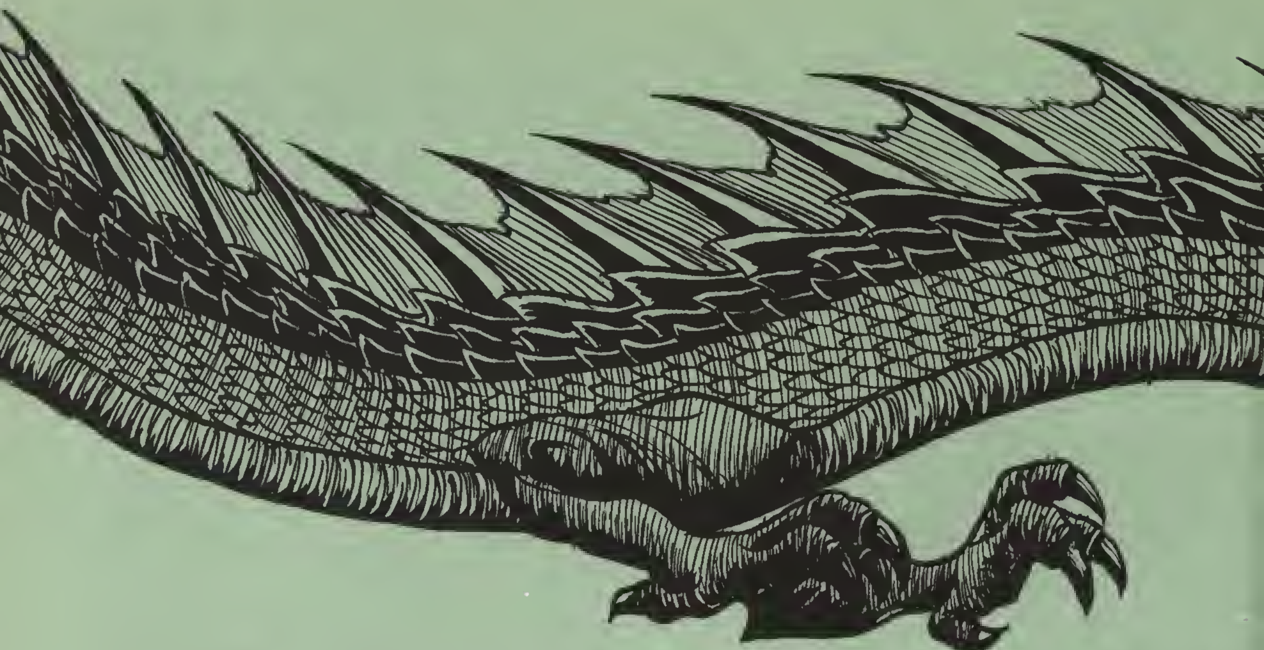
異世界には、この世界を動かしている数々の精霊が身を置く世界もある。魔法の使い手は、この精霊界から精霊を呼び出したり、彼らの手を借りて魔法を使う場合もある。ただこれは、かなりの使い手でないと逆に精霊に支配されてしまうので、初心者には危険である。

サラマンダーも精霊界の住人であったが、一部の者はこちらの世界に実体化し、悪世界の波動を受けているようだ。火山の近くなどで炎が空を舞っているのを見たら、それはサラマンダーであると思っていいだろう。

他にも前述したシルフやナーレッドがいるが、彼らは我々によって呼び出されたりするよりも、自己の意志で妖精界とこちらの世界をいったりきたりしているようだ。サラマンダーと同類の妖精ではあるが、それほど力のある者たちではないので、呼び出される頻度が少ないと言うこともできる。

他にも、ユイナルやシャンブリンマウンドも悪の世界に属する妖精の一種だ。彼らも悪の魔法によって操られる事があり、操っている者はより高位のデーモンやアヌビスなどである場合が多い。

異世界から呼び出された魔法発生的な生物は、その他にもたくさんあるが、純粋に魔法から生み出された、あるいは物に魔法をかけて創り出された生物も多い。アンデッド生物の一部（スケルトン、ゾンビーなど）は、分類上異世界からの魔物に入ってはいるが、実際はこちらの世界の魔法使いが死体に魔法をかけても創り出せるために、物に魔



法をかけた生物としてもおかしくはないくらいである。
例えばネクロンアイデアスがそうである。現在ではほとんど見られなくなったが、この金を食料とするおぞましい生き物は、人間の頭蓋骨と背骨を蛇に見立てて魔法をかけたものである。不完全な魔法であるため、個体を維持するのに高価な金を食べなければならない。
ゴーレムもそうである。暗黒時代に多数見られたクレイゴーレムは、粘土の塊に魔法をかけて命を吹き込んだものであるし、最近になって発見されたゴーレムは木でできていた。ゴーレムを魔法で創り出すのは、上級の魔法使いでなければならないが、魔法をかけるときの不安定さがなければ中級以上の魔法使いでも成功する。ゴーレムの創造は、その魔法使いがどれほどの能力を持っているのかを明確にする。下手な魔法使いがゴーレムを創っても、動きが緩慢で短時間のうちにもとの粘土の塊に戻ってしまう。しかし、最上級者（テンプルマスターなど）の創りあげたゴーレムともなると、人間とほとんど変らない動きをして、魔法を解くまで決して消えることがない。文献によると、Kall-Dreakの創り上げたゴーレムは、人間と見間違えるほどであったというから、カーン王やOl-Dreakeが創ったゴーレムなど、人間と寸分たがわぬ程であっただろう。もしかすると彼らの創ったゴーレムは、あまりにも人間に近いために、現在に至るまで誰にも気づかれずにいるのかもしれない。旅で出会ったきみの友人が、ゴーレムではないという保証はどこにもないのだ。
魔法で創り出されたモンスターは、まだ多い。その中でも、無意識に魔法の力を働かせて創り出されたものもある。イビルスウォードもそんな魔物のひとつである。イビルスウォードは、腕の立つ鍛冶屋が鍛えた剣が悪用されていくうちに、人の憎しみが染みついて自ら血を求めるようになった、恐ろしい剣である。ドラゴンスレイヤーに代表される善の剣もあるが、イビルスウォードは完全に悪の剣である。だが剣の柄を掴み、きみの精神力がイビルスウォードの憎しみのパワーに勝った場合、剣はきみに服従して善の支配を受け、きみにとってまたとない武器となるであろう。しかし、それができなかった場合は、逆に剣に支配されてしまい、きみ自身が悪の手先となってしまうのだ。精神力の戦いに際して、日頃の戦士の神に対する信仰心の度合によって、戦士の神がきみの精神力を助けてくれるであろう。
話の矛先を変えて、死の世界においての階級について述べてみよう。死の世界には、生の世界よりもかなり厳密に階級が存在する。その種族により、同じデーモンの中でも上位のものと下位のものに別れ、さらに専門分野によって細かく階級が決まっている。それ自体が持つエネルギーの量によって分けられているらしく、下位のものが上位のものとあいまみえると、必ず上位のものが勝つ。そのために、下位のものは上位のものに絶対の服従を強いられるのである。上位のものはなかなかこちらの世界に実体化しないが、それは彼らが持つエネルギーが大きく、自分をすべてこちらの世界に実体化させるには、かなりのエネルギーが消耗されなければならないためである。悪の世界の中心に近いために、こちらの世界へ来るには、かなりの距離を旅しなければならないと考えて差し支えない。
より下級のゴーストやリリティ、ウェイトなどは難なく実体化するのだが、それでも自分の魔法が不安定であるために、見えたり消えたりする。これらの死の世界からの魔物に共通して言えるのは、人間の魂に傷をつけるということである。つまり、実体としての肉体を傷つけることなしに、頭の中を引っかき回すことが可能なのだ。考えてみるととてもやっかいに思えるが、人間の精神力は想像以上に強いもので、死の世界の下級の魔物などが太刀打ちできるものではない。しかし、恐怖や憎悪などの悪の世界に近い感情が入ると、ゴーストなどが魂を傷つけやすくなる。これを防ぐには、彼らに出会っても決してうろたえないことだ。心につけ入る隙を見せてはならないということである。
デーモンなど悪の世界を司る者たちは、自分が実体化し

EVIL SWORD
（イビルスウォード）

悪の側の者に使われるうちに、邪悪な意識を持った剣である。しかし使いこなせれば、善の側の素晴らしい剣になる。





て現われることは可能なのだが、あまり好まない。人間の悪魔信仰によって、実体化しやすい場ができたときは、時によって実体化することもあるが、たいていは霊的な存在として、人間の魂を操る。たいへんな賢帝であったボルデロス王国のハダール１世が、途中から暴政を強いた話は、デーモンに操られた人間のよい例である。デーモンなどは、人間の魂を悪の世界に持ち帰るだけではなく、人間の心に悲しみや憎しみという感情を増やして、こちらの世界に彼らが現われやすくしようとしている。そのために、上位のデーモンなどは、国王やその他の重要な地位にある者を誘惑して自分の意のままに操ろうとするのである。

最上級のデーモンの力を借りて、闇の三大魔術師にあげられるほどの魔法使いKaffs-Betallが創り出したのがアウルベアーであり、魔法で創り出された魔物の中では１、２を争うほどの素晴らしい生き物である。しかし、残念なことに、アウルベアーは人間を殺すことしか考えない、害悪の塊のような魔物なのだ。これほど精巧に創られた魔物が人間の役に立つものであったならば、さぞかし良かったことであろう。

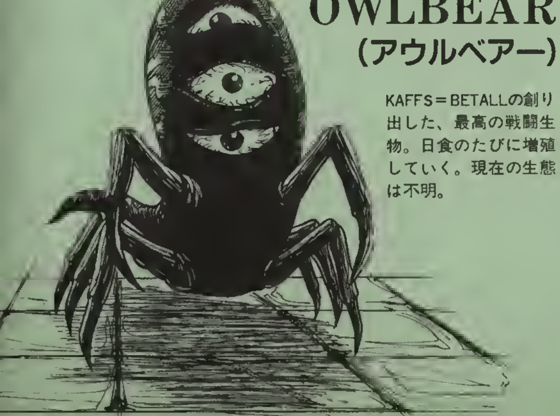
Kaffsは自分の半生をかけて、デーモンとの交流のなかでアウルベアーを創り出した。アウルベアーは恐ろしい生き物である。魔法こそ使わないが、魔的な剣でなければ傷つけることはできないし、死を恐れずに立ち向かって来るうえに、戦闘能力に長けている。皆既日食のたびに自分と同じものを複製し、次々に増えていく。殺しても体を完全に焼かなければ、１週間もしないうちに再生してしまう。どれをとっても、我々には恐るべき存在であることがわかる。

アウルベアーはKaffsの魔法だけではなく、デーモンの協力によって創り出されたことは前にも述べたが、そのデーモンを呼び出すときに、彼の創った悪魔を崇拝する宗教団が役に立っている。フォノメタシオ教団がそれで、ガルシス襲来以後の復興の時代に大がかりな弾圧を受けたが、現在でも地下に潜んで悪魔崇拝を続けているという。悪魔崇拝の教団は、その他にもたくさんある。彼らは人目につかない地下世界や、山の奥などに神殿を設け、ひどいものになるといけにえを捧げるために村などを襲うことさえある。数ある教団の統一した目的は、悪魔を呼び出すことで、自分たちにしかない力を手にいれようというものだ。利己的な考えが、悪魔を呼び寄せ、利己的な人々を増やしていき、最終的に世の中を無秩序で満たすのだ。ここでいう無秩序とはカオス（混沌）とは違う。カオスは、そこから何かを



DEAMON
（デーモン）

死の世界からの使者であり、それ自体かなりの魔力を持っている。悪魔教団の信仰の対象となることも多い。



OWLBEAR
（アウルベアー）

KAFFS＝BETALLの創り出した、最高の戦闘生物。日食のたびに増殖していく。現在の生態は不明。



VAYDETH
(ヴァイデス)

ロマンシア・アゾルバ両国を襲い、ロマンシア伝説の舞台をつくった龍。ファン＝フレディ王子によって改心させられた。

生み出してゆくエネルギーがあるが、無秩序の社会はエネルギーの浪費をするばかりなのだ。

カオスといえば、ロマンシアの伝説に現われる龍ヴァイデスは、カオスの中から生まれたものとされている。全長が最大で20メートルにもなるこの龍は、一時期闇の力に侵され悪魔の手先として振舞ったが、ファン＝フレディ王子の活躍で闇の影響を払拭されたという。コラーニア地方にも同型の龍が出てくる伝説があるが、この龍はどういった進化の系譜に属するのか、まったく不明である。

悪魔教団の呼び出すものは、一般的にアラコッラやデーモンなどだが、時に大人数が集結して大きな力を発揮できる場合に、死の世界を越えて他次元からの化物を呼び出すこともある。ボルゲスやボイアルドなどもそうであるし、時には他次元からの人間を引き寄せることもある。人間が現われた場合、ほとんど意志の疎通がままならないためにやがて教団の人間に無用とみなされ、殺されてしまうが、時には第四王朝の英雄のように、活躍する場合もある。他次元から引き寄せられた人間は、ほとんどの場合特殊な能力を持っていて、魔法に長けた人物となる。近年ではカーン王もそのひとりであったという説も、提唱されているくらいだ。

しかし、この方面の研究はほとんどと言っていいくらい進んでいない。研究者自体が少ないこともあるが、現在の星の配列からすると、他次元が非常に遠く、人間が呼び出されることは皆無であるためであろう。あと百年後に、ふたたび次元の接近が見られるので、そのときにふたたび、他次元界からの召喚の研究が盛んになることだろう。



BORGES
(ボルゲス)

別な次元から呼び出された、不思議な力を持った生き物。生き物と呼べるかどうかも定かではない。

悪魔教団の呼び出すもので、最古の力を持つものとして有名なのが、ブザッティである。ブザッティは人間が現われるよりもずっと以前の、巨人・獣人の時代に権勢をあるがままにした種族である。教団によって過去から呼び出されたものと、太古の昔から衰えたとはいえ大きな力を使って生き延びてきたものとの２種類が、現在の大陸に存在する。前者は過去のものであるために、そう長い時間こちらの世界に滞在できない。そのために、闇の魔法使いが攻撃魔法の代わりに呼び出す程度である。しかし、ブザッティ一体で普通の町なら破壊できるほどの力を秘めているというのだから、効果は絶大である。それに対して後者は、衰えたとはいえいまだに闇の力を使って生き延びているため、闇の魔法には長けている。彼らに魔法で攻撃するときには、自分の精神が闇の側に引きずり込まれないように気をつけなければならないだろう。

巨人・獣人の時代について少々説明しておこう。定かではないがその時代、現在の極地付近にボーリアン帝国という大帝国が存在したようだ。ブザッティをはじめとする強力な魔法を使用する種族が、神官として他の種族を統治し、隆盛期のザナドゥと同じくらいの大帝国を建設していたという。ブザッティは、他の種族を従えて帝国をつくっていた者たちなのだ。魔法も使用でき、他の感情的な種族を神という手段を使って、抑える知能もあった。

しかし、彼らがカオスの力を自在に利用するに至って、世界のバランスが崩れ始め、神の世界にまで被害が波及した。神々は最悪の事態を逃れるためにボーリアン帝国を雪の中に閉ざして、時代の主導権を巨人・獣人から人間へと移したとされている。

生物として見た場合、ブザッティは獣人族に近い。南方諸島のリザードマンなどとは、非常に似通ったところがある。おもしろいことに、リザードマンの集落を調べると、祭壇に必ず、ブザッティに似た石像が祭られているという。リザードマン自体も非常に古い種族なので、もしかすると、これはボーリアン帝国の名残なのかもしれない。

巨人類の話はすでにしたが、ここで獣人類について述べておこう。代表的なものに、ブエル、リザードマン、ハーピーなどがあげられる獣人類は、どれも過去の時代に栄華を極めたものばかりで、現在は世界の隅や地下深くで細々と生活している。ヤンティは西の大陸からやってきたのだが、その他の獣人はたいてい最初からこの大陸にいたものである。獣人たちは見かけが獣の形をしているというだけで、基本はほとんど我々と同じである。集団で住み、狩猟や農耕の文化を営み、信仰がある。しかし、彼らは我々を極度に嫌っているようだ。原因はさまざまであろうが、人類との戦闘のおかげで自分たちの支配範囲が少なくなった種族的な知識が、我々を生理的に彼らから遠ざけるのだろう。

しかし、共通の敵ができた場合や、個々で知り合えた場合には、相手の知能程度が高ければ意志の疎通の可能性がないわけではない。ドラキア火山での、レッドドラゴンに対するブエルたちとの共同戦線などがよい例である。



BUZZATI（ブザッティ）

幻のボーリアン帝国において、他の獣人や巨人を支配していた種族。かなりの知能と魔力を持つ。

人類を脅かした竜の種族

遥かなる太古、巨人・獣人の時代よりもずっと以前のことである。竜はそのあふれんばかりの英知と力で、この世界を我がものとしていた。そのころは竜の種類もずっと多く、数も人間と比べられるほどだったという。世界中で竜の町がないところはなかったほどだと言われている。魔法もいまのように形式が必要なものではなく、本質だけを取り出した非常に洗練され、かつ強力なもので、人類の古代魔法の源流となったとされている。竜のすべてが、かの Ol＝Dreake やカーン王などの大魔術師と同じほどの魔法の使い手であり、すべて意志の疎通が簡単にできるため、争いは事前に解決できる平和な世界であった。



しかし、竜も時の流れと運命には逆らえず種族的な衰えをみせ、次第に数が減って行き、その能力も限られるようになった。変わってしばらくしてでてきたのが、巨人・獣人たちである。そこから時代の流れは人の歴史に受け継がれるのだが、それでも竜は死滅せずに残っている。彼らは、それ以前の神々の時代からの文化を受け継ぎ、永劫ともいえる種族的な寿命を持っているのだろう。

それほどの力を持った竜であるが、我々の生活を脅かそうとは決してしない。現在まで我々に直接支配の手を伸ばそうとしたのは、竜の形をした悪の世界からの使者である。ビオラインしかり、ガルシスしかり。ロマンシア伝説にあるヴァイデスは別格としても、南方のドラゴンスレイヤー伝説に現われるディルギオスでさえも、竜に悪魔が乗り移ったものであった。これらは、神格化された竜の地位をおとしめ、人類と竜の共同を防ごうという目論見のもとに行われた計画的なものであろう。事実、一般の人々には、竜は恐ろしいけがれた生き物であるというイメージが定着している。

ここでは、そのようなイメージを人々に与えた竜の事を、解っている範囲で説明しよう。



BYOLAINE
(ビオライン)

クォーリー王国を襲い、ドラゴンスレイヤー伝説をつくった三つ首の黒竜

ビオライン

ドラゴンスレイヤー伝説の中で最初に現われたのは、クォーリー王国を襲ったビオラインであろう。これは、クォーリー王国のずっと以前に暴君として名を轟かせたビオング・ドゥ・ライン王の魂が、闇の世界からよみがえってきたものである。三つ首の黒竜の形をしたビオラインは、すべての悪の象徴的な姿と言えよう。三つの頭は、かつて人類の町をカオスに陥れたという、伝説の三匹の竜から模したものであろう。みるからにまがまがしい体の表面は、すべて血で洗われたうろこである。水陸両棲の生物と思われるが、魔法の力によってどのような環境であっても、どうにでもなるだろう。

このビオラインは、ザナドゥ第六王朝にも現われたが、このときは大事に至らずして済んだ。



ディルギオス

南方ドラゴンスレイヤー伝説は、ディルギオスの襲来から、そこに住む一族の抵抗を描いた物語である。彼らは地下迷宮に入り込み、ディルギオスの弱点がドラゴンスレイヤーであることを突き止め、ドラ・スレを手にいれてディルギオスを倒した。

ディルギオスは、もともとはシルバードラゴンの一体であった。しかし、闇の中に長く潜むうちに体の中が悪の波動でむしばまれ、精神的にも悪の側に傾いてしまったのである。地上の森に破壊の手を伸ばしたが、そこに住んでいた人類の一族に阻まれ、ドラゴンスレイヤーによって葬り去られたのである。

外面的には普通のシルバードラゴンであるが、内容はだいぶ違う。むしろレッドドラゴンに近く、口から吐くのも火炎である。最初は真っ白だったようだが、皮膚の色も闇にむしばまれるにつれて次第に変色し、汚い土色になっていった。他のビオラインなどのように魔法の力は強くないものの、それでもあなどれないだけの魔力はあるようだ。シルバードラゴン独特の、しきりに羽をはばたたかせるくせもあるが、飛行はあまり得意ではないようだ。

DILGEOUS
(ディルギオス)

南方ドラゴンスレイヤー伝説に出てきた竜。シルバードラゴンに闇の力が取りついたもの。





ガルシス（復活前）

第十三王朝から第二十一王朝にかけて、戦闘が繰り広げられたのは、このガルシスに対してであった。ガルシスはもともと、神話時代にいた闇の十三神のうちのひとりの名前で、竜となって神々の城の周りを回っていかずちを受け、地に戻った暗黒神のことである。

ガルシスの本質は、竜の姿ではなく闇である。竜の姿になっているのは、こちらの世界に実体化した際の仮の姿であるので、だまされてはならない。もちろん、ただの竜としてもその力はゆうに十体分の竜に匹敵し、魔力がなかったとしても危険である。ガルシスを、種族的に衰えた竜と同一視するのは、きわめて危険な行為であることを認識してもらいたい。

魔法は高水準ではあるが、闇の世界からエネルギーを受けているために変化に乏しい。しかし、威力は絶大であり、その前では生身の人間など塵と化すであろう。ガルシスの魔法は、人間を死に至らしめるだけではなくその魂を闇の世界に連れ去って幽閉してしまうところに恐ろしさがある。人間が死んだ場合、時間がたっていなければ、たいてい復活のための呪文が使えるが、彼の魔法にかかって死んだ場合は、まったく復活のための呪文が効果を発揮しないのだ。

GULSYS（ガルシス）

キングドラゴンとも言われ、ザナドゥの暗黒時代を築いた暗黒竜。一度滅ぼされたが、再びよみがえった。



ガルシス(復活後)

第二十一王朝で復活したガルシスは、再度人間に戦いを挑んだ。彼は直接対決を避けるために、誰にも気づかれないようにまず王家の者に悪の波動を流した。時の王はその渦に巻き込まれ、ガルシスの思うがままになり、民の生活は荒廃していった。前回ガルシスをしとめた英雄は、ガルシスに隠されたドラゴンスレイヤーを探し、再びガルシスを倒すという偉業を成し遂げたのである。

復活後のガルシスは、ここにあるように、完全に再生しきっていなかった。シリューガの三つ星（ザナドゥの守護星)の力をうちに取り込もうとしていたために、再生が遅れたのである。ガルシスが完全に再生していたならば、英雄とて彼を倒すことは不可能であっただろう。ガルシスは、闇の世界で持てる力をすべて、こちらの世界に実体化しようとしていたのだ。

本来、ガルシスは闇の世界とこちらの世界をつなぐパイプとして働いている。闇の世界の波動をこちらの世界に送り込み、それが浄化されないようにして、自分の力を強力にしていくのだ。どうして、このようなパイプが現われたかというと、それはDeathの魔法のせいなのだ。Ol-Dreakeの開発したこの魔法は、単純なれど絶大な破壊力をもたらす。当時それが乱用されたために、時空にひずみが生じたのだ。そのひずみこそがガルシスなのである。Ol-Dreakeは、以来Deathの使用を禁じ、現在では基本的に魔法使いのテンプルのテンプルマスターだけしか知らない最高峰の魔法である。

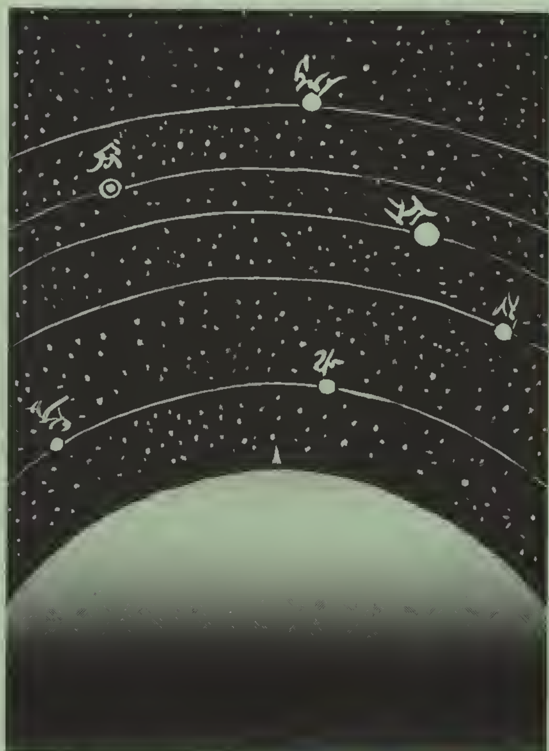
ガルシスは、闇の世界がこちらの世界に最接近した際の産物であり、これから先数百年はそのような事態は起こらないはずである。しかし、悪魔教団がはびこったり、人々が争いを好んだりすれば、闇の世界の接近が早まることもあるだろう。注意をしなければならないのは、他でもない、我々なのだ。

魔法についての覚え書

　魔物の説明を終えた老人は、一息つくと、今度は別の本を取り出して言った。
「魔術……おまえさんにはどう聞こえるかね？　魅惑的な響きであると同時に、恐ろしさを感じさせないかね」
　きみは、ゆっくりとうなずいた。
「そうとも。おまえさんはよくわかっているようだが、魔術は使い方によって毒にも薬にもなりうる。魔法は両刃の剣とはよく言ったものじゃ」
　その言葉を皮切りに、魔法の講義が始まった。以下はその要約である。

原理

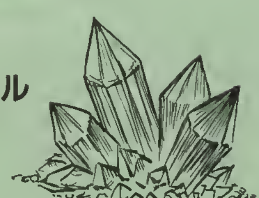
　魔法の原理は、様々なところにあふれているエネルギーを、一定の法則にしたがって人間の意志力と霊的な能力によって様々な形に変換することである。すべての魔法はこの世界の魔法の法則に従っており、まったく無秩序などということは決してない。すべては論理的であり、法則性を持っている。
　魔法には様々な種類があるが、大きくわけて精霊の力を借りるものと、自己の力を使ってエネルギーを変換するものに分けられる。炎の魔法を例にとってみよう。炎の魔法を使うには、大きく分けて２種類の方法がある。火の精霊を呼び出して操る場合と、自分のまわりにある場のエネルギーを一点に集中させて、そこに炎を創り出す方法である。集中力の持続する魔法使いは前者を好み、精神集中の力は強いがそれを長時間持ちこたえられない魔法使いは、もっぱら後者を好む。
　また、魔法は環境によって非常に左右されやすい。場のエネルギーを集めたり精霊を呼び出す場合には、周囲の環境を考えなければならない。周囲の環境とは、単に雨が降っているとか、空気が乾いているといった条件だけではない。それも大切ではあるが、もっと重要なものに天界の星の運行がある。星からの力や、星の位置が指標となってわかる精霊界や他次元との距離。これらを、魔法の使用前に計算しておくと、より大きな効果が得られる。個人レベルで効果を期待する小さな魔法の場合は、ささいなものでしかないが、エネルギーレベルが高くなるにつれて、星の配置などによって魔法の成功率が大きく左右される。


天体の動きを示した天球図

シロツメクサ



白粉石

ブルークリスタル


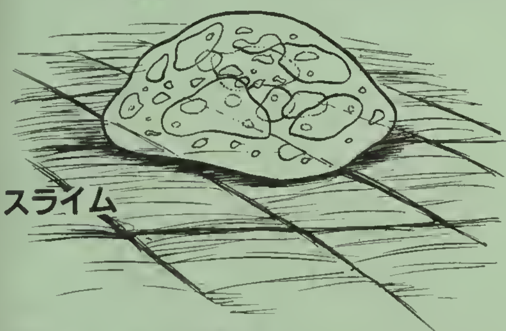
材料

　魔法をかけるには、それなりの材料が必要である。簡単な治癒の魔法などの場合は、人間の体内にある小さなエネルギーを魔法のエネルギーに変換すればよいが、比較的大規模な魔法をかける場合などは、それに見合った材料が必要である。魔法の材料には植物、鉱物などが主に使われ、生き物の一部などは、薬を調合するときに使われる。魔法の材料として代表的なものに、シロツメクサやヤマテノキなどの草木の葉。白粉石、ブルークリスタルなどの鉱石がよく使われる。材料の善し悪しによって、魔法の効果にもかなりの違いが現われるので、そのあたりはうまく選別しないと、せっかくの材料が無駄になってしまう可能性がある。

材料の調合に話が及んだところで、薬剤師の紹介をしておこう。薬剤師は、魔法の薬を創り出すプロフェッショナルであり、それなりの材料と報酬を渡せば、確実に求める薬をつくってくれる。あまり腕の立たない魔法使いや、戦士にとっては、冒険で得たなかなか手にはいりにくい魔法の材料を薬にしてくれるのだから、願ってもない存在である。手にいれた材料で何ができるのかわからなくても、材料を持って行けば、ほとんどの場合無料で何の魔法の薬にすればよいか相談にのってくれ、使用法についても細かく指示してくれる。また、有料にはなるだろうが、拾ってきた材料の鑑定を引き受けてくれ、なじみの客にはどこに行けば材料が手にはいるのかを教えてくれる場合もある。

彼らの店にはたいてい、治癒の薬などが並べてあるので、旅をするときは幾つか求めておくとよいだろう。高いのは覚悟しておいた方がよいだろうが、それでも効き目は素晴らしいはずである。

倒した魔物の一部を持って行って、彼らに売ることもできる。例えばゼラチノスなどは、魔法の薬に欠かせない成分を含んだ体液をしているため、絶好の取り引き対象となる。ゼラチノスではなくても、スライムなどは体色を問わずたいてい引き取ってくれるだろう。彼らのなじみになっておくことは、冒険をなりわいにするものにとって、かなりの助けになることは確実であろう。たいがいにおいて、彼らは引退した冒険者や、魔法使い。そうでなくても必ずなんらかの冒険に携わっていた者たちなので（そうでなければ、材料の鑑定を正確に行ったり、それが手にはいる場所を簡単に知り得るだろうか）、若い冒険者たちにはよきアドバイザーとなるであろう。



スライム

話を魔法に戻そう。きみたちは大部分が初級の魔法使いであろうが、初心者にありがちな過ちを幾つか指摘しておきたい。まず第一に、きみたちに剣技の心得があるならば、魔法に頼りすぎないことである。日頃から魔法に慣れ親しむのはよいが、いざ最後に出て来るのは、自分の肉体を動かす力である。人間は本能的に恐怖を感じる場合があり、そんなときに無理に魔法を使おうとしても必ず失敗するからである。初心者のうちは、最後は剣でとどめを刺し、魔法は副次的に使うのがよいだろう。

次に、これとは別になるが、治癒の魔法などを乱用して、体力の消耗を招くのも、初心者にありがちな傾向だ。魔法はかなり精神を疲労させるので、自分がどれくらいの力を残しているのか絶えず気を配り、疲れたら気分を落ち着けて休むようにしないと、いざというときに精神の集中ができなかったりする。冒険を始めた当初によくある失敗だが、この失敗のために命を落とす者の多さは、驚くべきほどだ。



薬剤師

魔法を使う場合は、体力配分をよく考え、疲れを感じたらできるだけすぐに休むことだ。

最後に、魔法は万能ではない。できることとできないことがある。これをよくわきまえずに、なんでも魔法を使って処理しようとしてはならない。魔法を使った場合、必ずそれなりの、見返りがあることを忘れてはならないのである。若いうちは魔法を次々に使いたくなるが、それを耐えてこそ一人前の魔法使いとなれるのである。



魔術の動作のひとつ



Deathの魔法

第六王朝時代において、現代の魔術の基本を全てつくりあげた偉大なる大魔術師Ol-Dreakeによって編み出された魔法。現在まで最大の破壊力を持つとされ、これを超える魔法は今のところない。しかし、Deathを使用すると時空にひずみが生じるため、それが自然に正常化するときに反動がくる。ガルシスのような悪魔が生み出されたのもそのためである。
現在、この魔法を知っているのは、魔法使いのテンプルマスターだけである。しかし、これは公式な発表であり、実際には、他にも幾人かの魔術師がDeathを使用できる。



アイテムについての覚え書

魔法の本の事を手短かに話し終えると、老人は次に武器などのアイテムについての本を探してきて、きみの前に広げた。

「これは、いままで城で使われてきた武器の目録じゃよ」

戦士として修行しているきみには、おおいに関心のある部分である。きみは、のぞき込むようにして、自分の前にある厚い本のページをめくった。老人が、ある一点できみがめくるのを止めた。

「ここに斧があるじゃろう」

老人の骨ばった指は、斧の絵が書かれた部分を指した。

「これは、タイロンの斧と言ってな、今の王が若い頃、旅に出かけて持ち帰ったものじゃ。おまえさんは、斧と剣のどちらが自分の好みかね？」

きみは、老人の言葉が終わるのを待って、ゆっくりと自分の意見を言った。

「私は、斧よりも剣の方が好きです」

老人はうなずくと、こう答えた。

「そうか、まだまだのようじゃな。冒険から帰ってきた勇士は、幾度も斧に助けられているうちに、やがて武器としての斧の素晴らしさに気づくものじゃ。確かに剣の方が、振り回しやすく、相手に与える打撃も大きい。しかし、冒険しているうちに剣を振り回せない場所がいかに多いか、接近戦での斧の有利さがいかなるものかが解ってくる。ようは本人が使いやすければよいのじゃが、歴戦の勇士は必ず、手斧を愛用していつも持ち歩いているものじゃ」

きみは老人の言葉を、しっかり胸にとめた。次回の出動があるときは、必ず斧を腰に下げて行くべきだろう。前回の掃討作戦では、たいした戦いがなかったのが幸いだったが、少しでも軽い方が良いと思って斧を置いていったのだった。

バトルアックス



ページをめくるうちに、盾がでてきた。きみは、その中のひとつの絵が妙に気に入って、老人にその盾の事を聞いた。老人は快く説明してくれた。

「目が高いのう。それはマルロスの盾じゃよ。前の暗黒時代のうちに紛失して、いまはもうどこかにいってしまったが、第十二王朝の頃の武具師マルロスが、精魂込めてつくったもんじゃ。これが彼の遺作になったがの。竜の炎だけではなく、たいていの魔法も跳ね返すというから、相当な盾なのじゃろう。いまこれを見つけたら、それを突き通す剣はドラゴンスレイヤーぐらいのものじゃろうな」

老人の言葉に感嘆して、きみは盾の絵をもう一度眺めた。絵ではなく、本物を見てみたいという願いが、きみのうちにわき上がってくる。きみは後ろ髪を引かれながらも、老人の手前、ふたたびページをめくった。

鎧のところで、老人は手を止めさせ、きみに鎧の着かたについて講釈した。兵舎で習った簡単なものとは違い、細かいところをていねいに着ることによって、よりいっそう体が動きやすく、鎧が軽く感じられることを教わった。下手な軍事教練よりも、ずっと参考になる。老人は、時折ぶつぶつとつぶやく。

「まったく、いまの教官は鎧の着かたも満足に教えないのか。おまえもおまえで、きちんと教えてもらわないのもい



マルロスの盾

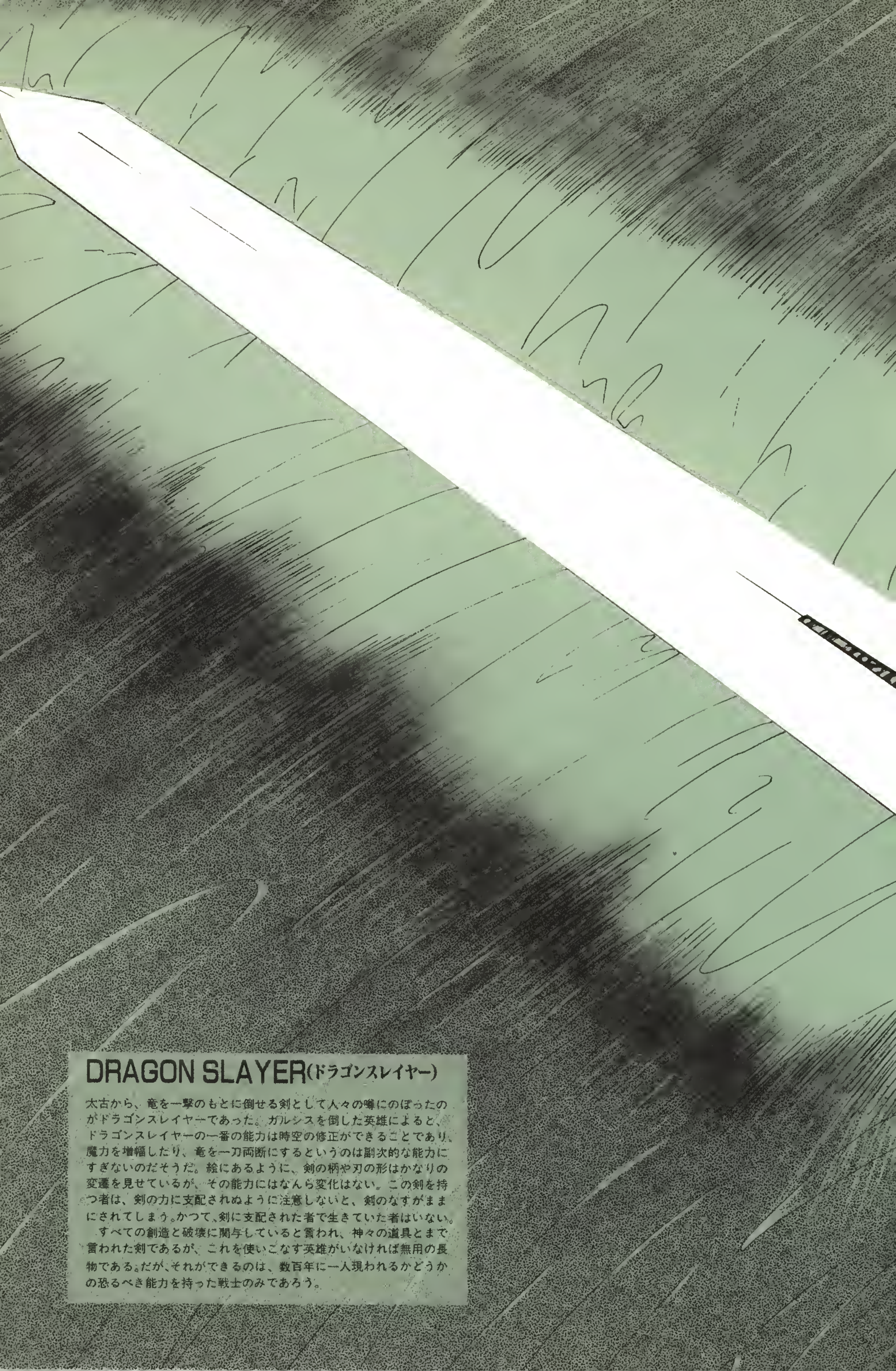
リング
(デーモンズリング)



けない。命がかかっているんじゃ。遊びで戦いに行くわけではあるまい」
老人の小言を聞きながら、きみはなんとか立派に鎧を着ることができた。チェーンメールとは思えないほどの軽さに感じられる。老人は、それを見ながら、微笑んで付け加えた。
「魔法の鎧があれば、それよりももっと軽いはずじゃ。しかし、きちんと着ないと、魔法の鎧の威力も半減してしまうからの。それだったら、普通の鎧を正式に着た方がましじゃ」
鎧の講義が終わり、きみはチェーンメールを脱ぐと、ふたたびもとの席に戻った。きみの前には今度は別の分厚い本が置いてある。
「これは、魔法の品じゃよ。この中には様々な魔法の品の見分け方が書いてある」
老人の説明が始まった。
「まずリングじゃが、リングには2種類あっての。外に出る力を秘めたものと、内に入る力を秘めたものじゃ」
老人は、いくつかの絵を比べてみせた。
「こいつの見分け方は簡単じゃ。外に出る魔法を秘めたリング……例えば、ファイヤーの魔法を秘めたリングなどじゃな。それには、必ず浮き出た彫刻が彫ってあるはずじゃ。逆に治癒のリングのように、自分の体の中に影響するものは、彫り込みの彫刻がしてあるはずじゃ」
きみは絵を見ながら納得した。なるほど確かに、彫刻が浮き出たものと、彫り込んだものがある。
「中に何の魔法が秘められているか、それはおまえさんにはまだ調べるだけの力はない。必ず専門の鑑定士に見てもらうことじゃ」
老人は、そこでまた一息ついて、話を始めた。
「もちろん、魔法の道具は指輪だけではない。他にもいろいろな種類があるし、中には使った者に悪影響の出るものもあるのじゃ。魔法の道具は、とてもデリケートでな、ちょっとしたことでもすぐに魔力を失いがちじゃ。持ち歩くときは、十分気をつけねばならん」
老人は本のページをめくりながら続けた。
「魔法の道具は、魔法使いが長い期間をかけなければできないため、とても高価なもの。ほとんどの道具は乱用を防ぐために、一度きりしか使えんようになっているのは知っての通りじゃ。しかし、使わなければ自然に魔力が消えることはまずないから、古き財宝の中に紛れている魔法の道具を、冒険者たちは先を争って探すのじゃ。その中には、もしかするといにしえの大魔法使いが封じた魔法の道具もあるやもしれない。そんなものを見つけようものなら、一夜にして大富豪となれるし、新たな冒険の時に役立つかもしれない」
老人は、きみの目が輝くのを見たのだろう。少し、戒めを込めた口調で言った。
「じゃが、そんな魔法の道具を手にいれるのは、百年にひとりおるかどうかの幸運の持ち主じゃ。それが誰になるのかは、神々のみぞ知るところじゃな。まあ、おまえさんが冒険で、手にいれやすいのは、傷治しの魔法薬や、忍び歩きの靴じゃろう。どちらも能力の低い魔法使いでもわりと簡単につくれるものじゃて。デーモンズリングも、ゴブリンなどがたくさん手にしておる。うまく行けば、次の作戦の時に手にいれられるかもしれんな。手にいれたら、なるべく使わずにとっておくことじゃ。いつの日にか、おまえさんがこの町を出て冒険者として旅するときに、きっと役に立つじゃろう」
持っていた本をパタンと閉じると、彼は少し疲れたように言った。
「これで、私の講義はしまいにしよう。これまでで、必要な事はたいがい教えてきたはずじゃ。しかし、戦士たるもの、知識だけに頼ってはいけない。何事にも勝るものは、幾多の戦いをくぐり抜けた経験や、そこで磨かれた感なのじゃ。魔法とておなじ。知識は我々を助けるためにある。それに溺れることのなきようにな」
きみも大きくため息をつく。老人は最後にこう付け加えた。
「おまえさんが一人前のソーサリアンとして立つには、まだまだ学ばねばならぬことはたくさんある。しかし、今日はこの辺にしておこう。ゆっくりと休んで、次の戦いに備えるがよい」

忍びのブーツ

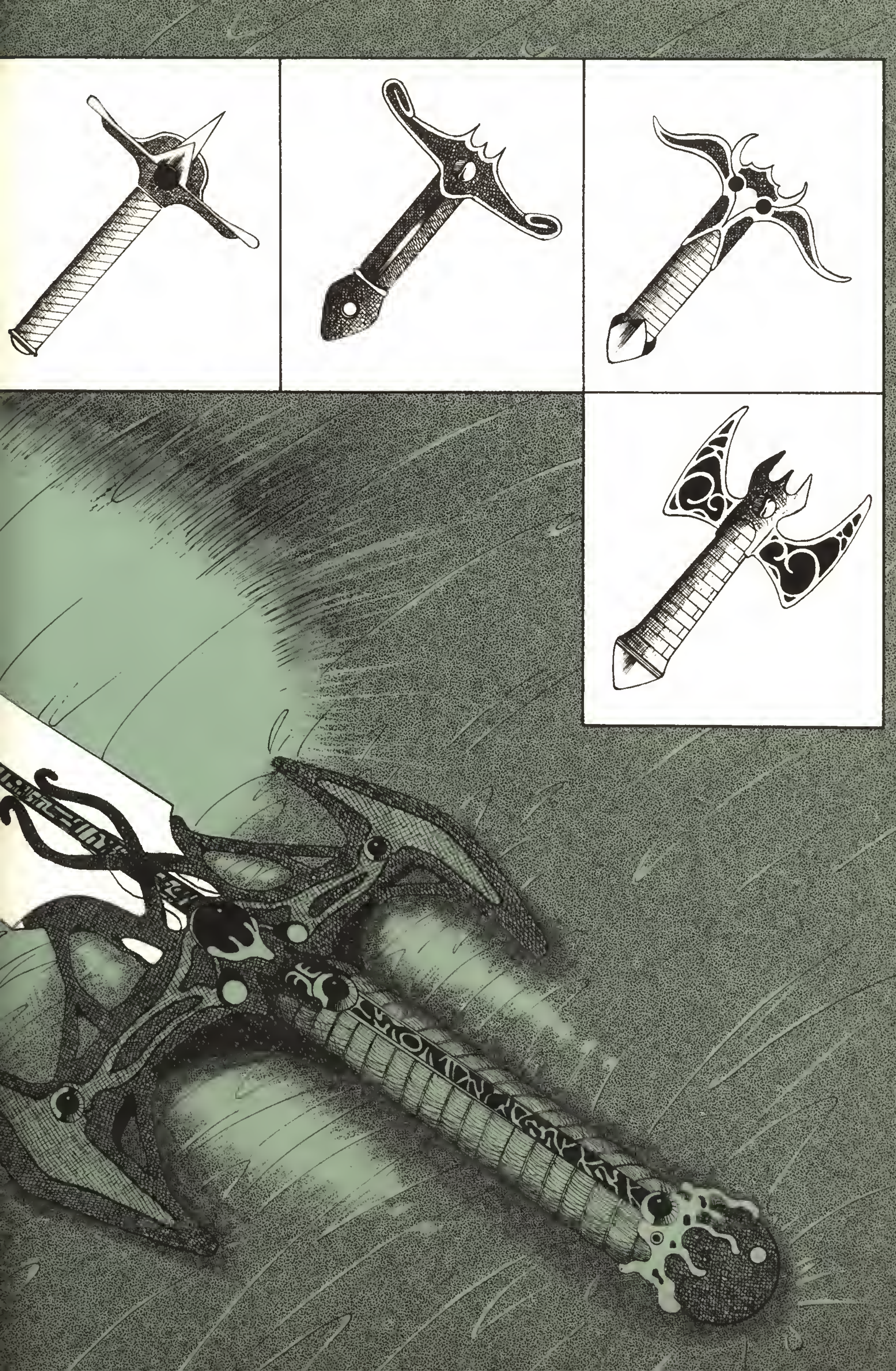




DRAGON SLAYER(ドラゴンスレイヤー)

太古から、竜を一撃のもとに倒せる剣として人々の噂にのぼったのがドラゴンスレイヤーであった。ガルシスを倒した英雄によると、ドラゴンスレイヤーの一番の能力は時空の修正ができることであり、魔力を増幅したり、竜を一刀両断にするというのは副次的な能力にすぎないのだそうだ。絵にあるように、剣の柄や刃の形はかなりの変遷を見せているが、その能力にはなんら変化はない。この剣を持つ者は、剣の力に支配されぬように注意しないと、剣のなすがままにされてしまう。かつて、剣に支配された者で生きていた者はいない。

すべての創造と破壊に関与していると言われ、神々の道具とまで言われた剣であるが、これを使いこなす英雄がいなければ無用の長物である。だが、それができるのは、数百年に一人現われるかどうかの恐るべき能力を持った戦士のみであろう。



詳細なる魔物の書

発行／オルドレーク暦918年（推定）
発行人／ドラク老（再発行）
文案・構成／荒井孝之　7663マシーン
本文イラスト／渡辺統之　南辰真
レイアウト／Mスタジオ

役割遊戯の辞典

Encyclopedia
of
FALCOM's Games

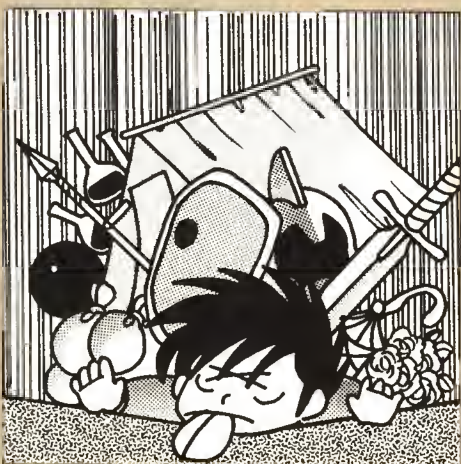
役割遊戯の辞典

（ファルコム流RPG用語辞典）

Encyclopedia of FALCOM's Games

アーオ

アイテム〔i·tem〕

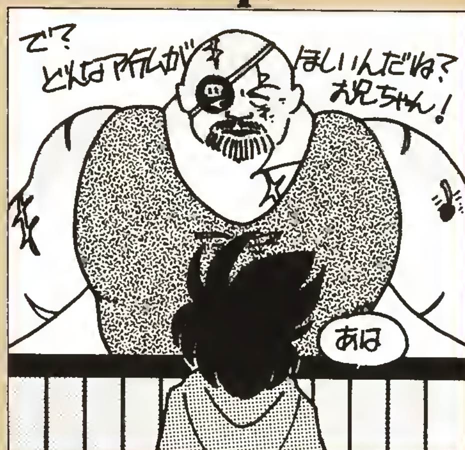


ゲーム上で特定の機能／効果を持っている物の総称。通例、マジック・アイテムとただのアイテムの２種類に分類される。マジック・アイテムは、それ自体が魔法の機能を持っている物と、通常のアイテムを魔法によりその効果を高めた物とがある。またもうひとつの分類として、武器や防具とその他という分け方もある。武器等の場合、その価格と効果は比例しており、段階的にいくつものアイテムが用意されているといった例が多い。ファルコムでは、特殊なアイテムに限って、それを利用できるキャラクターを制限するという演出が好きらしく、ドラ・スレ・ファミリーはその考え方の極端な例とすることができるだろう。それ以外でも、ザドナゥ系の武器の習熟度が同様の思想に基づいていると受取れる。



選ぶのが楽しい。

アイテム・ショップ〔i·tem shop〕





ひろうより買う方がラク！

ザナドゥ系に見られる、一種の隠し機能であったが、現在ではマジック・アイテム専門のショップの呼称としたほうが分りやすい。ファルコムのゲームでは、アイテムはゲームのプレイを円滑にする機能と、ゲームの展開を制限／コントロールする目的の両面からデザインされている。カギと錠を開ける機能を持ったマジック・アイテムを好んで登場させることなどに、よく表われている。ゲームの基本的なシステムは、モンスター等を倒してアイテムを手に入れるスタイルなので、アイテム・ショップの位置付けとしては、ゲームが長引

いてアイテムの不足したプレイヤーへの供給と考えるのが妥当だが、単にプレイのヴァリエーションと受取っても差し支えないだろう。

アジリティ〔a·gil·i·ty〕



RPGにおけるキャラクター表現の基本的な要素のひとつ。キャラクターの体の敏捷さ、軽快さの指標であり、反射神経や瞬発力、筋肉のコントロール、バランス感覚などを総合したもの。ザナドゥ系では戦闘における行動／攻撃回数と成功確率をコントロールするパラメーターとしている。→ディクスタリティ、キャラクタリスティクス。

イン〔inn〕



宿泊施設。ゲームの機能上からだけみると、体力（ヒット・ポイント）の回復をする場所である。プレイの観点からすると、宿泊というよりも一時休憩所的な扱いとなっている。特に、ヒット・ポイントが0ギリギリでプレイが続いて、やっと探し当てたINNに駆け込めた時な


静かに休みたいのに…

ど、キャラクターの回復以上にプレイヤー側の（いわゆるホッとする）心理的影響の方が大きく、以降の冒険への意欲を新たにする場所ともいえるだろう。また、INN内に留まっている間ゲームは中断され、プレイの進行が止まっているきわめて安全な場所でもあり、プレイの一時退避所としての機能もする。

インテリジェンス〔in·tel·li·gence〕



RPGにおけるキャラクター表現の基本的な要素のひとつ。キャラクターの知識の絶対量を表わしたものとしてよい。記憶力とその頭脳の中につまっている知識そのものがインテリジェンスであると考えるべきで、習得している言語の数や、古代の文字や魔法に関する呪文等の知識がこれにあたる。ザナドゥ系では、魔法の効力と密接な関係がある。→ウィズダム・キャラクタリスティクス。

ウィズダム〔wis·dom〕



RPGにおけるキャラクター表現の基本的な要素のひとつ。論理的思考能力と本能的な勘を表わしている。インテリジェンスが、既知の物に関する知識ならば、ウィズダムは未知の物に対す

る判断力とすることができる。推理力、とっさの状況判断、想像力などがこれにあたる。ザナドゥ系では、アイテムを使用したときの（アイテムから引き出せる）効果を決定する。→インテリジェンス、キャラクタリスティクス。

エクスペリエンス・ポイント〔ex•pe•ri•ence point〕

カーコ

隠しコマンド〔kakushi com•mand〕



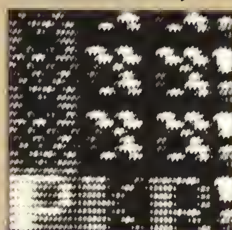
プログラマーからプレイヤーへのプレゼント。起源は、プログラムのデバック用に組み込まれた特殊な機能が、製品版で削除されずにそのまま残ってしまっていたものが、ユーザー側で発見されたことによる。一種の抜け道として、プレイヤー側で積極的に探す傾向が出たため、ゲームメーカーの中には隠しコマンドだけでゲームを構成して、一種の宝探し的展開を狙ったものも多く発売された。ファルコムのゲームにも、隠しコマンド的な機能が盛り込まれているが、ユーザー・サービスとしての方針が固まっており、ゲーム自体の味を損わない範囲でプレイヤーにプレイのヴァリエーションを提供するといったものが多い。また、ロマンシアにおけるスピード調節のように、わざわざマニュアルに記述せず、隠しコマンド的な演出を狙ったものや、ザナドゥにおけるFALCOM名の上級装備のように、プレイ初期の「のぞき見的プレイ」を容易にして、ゲームへの導入を円滑にする目的のものある。木屋氏言うところの『プレイヤーが喜ぶように、見つけ易くしてある』ということだが、簡単に見つかった試しはない。

カリスマ〔cha•ris•ma



RPGにおけるキャラクター表現の基本的な要素のひとつ。外見、第一印象、しぐさ、好感度、雰囲気、態度といった他人に対する影響力をすべて引っくるめたもの。リーダーシップもここに入る。詐欺師には特に重要な資質。他人との交渉力を左右するため、ザナドゥ系では買物時のアイテムの値段に直接響く。

カルマ〔Kar•ma〕



たくさん欲しい！

業、因縁、宿命、因果応報。概略としてはキャラクターの精神的状態を示すものとして受け取るのがいいだろう。あるいは表面的な意味よりも、むしろゲーム世界の中で、キャラクターの地位／他人（神またはそれに準ずる存在も含む）の評価／印象としてもよい。ゲーム・システムの側から見ると、プレイヤーの行動を制限するためのパラメーターということになる。カルマ自体に善悪の基準はなく（カルマというものの基準



さえ確定していない)、ゲームによってプレイヤーに対してプラスの評価だったりマイナスの評価だったりするので注意が必要。いずれにしても、ついたつかないで大騒ぎすることに変わりはない。

キャラクター〔char・ac・ter〕

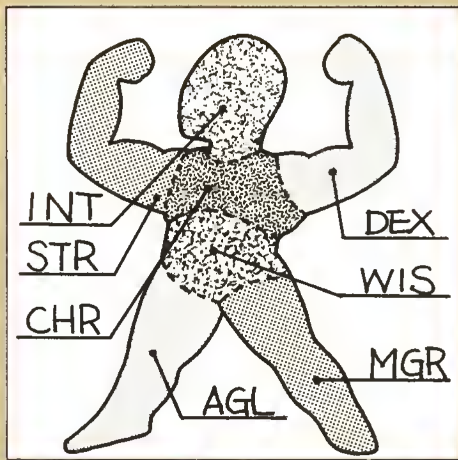


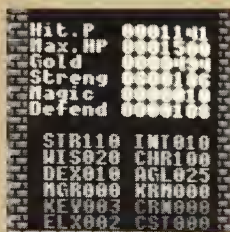


カワイイのがいいな。

プレイヤーのゲーム中での分身。アルター・エゴ。自分(あるいは他人)の投影として勝手に名前を授けられる場合と、すでに設定された主人公に自分自身を重ね合わせる場合とがある。

キャラクタリススティクス〔char・ac・ter・is・tics〕



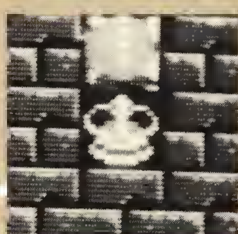


けっきょく数字のカタマリ。

RPGにおけるキャラクター表現要素の総称。ゲームによってその要素/内容は異なる。個々のキャラクタリスティクスの意味を知ることが、ゲームのシステムや特徴、目的を知るうえで重要であり、それを解読/理解することはそのゲームの舞台を自分のものにすることである。

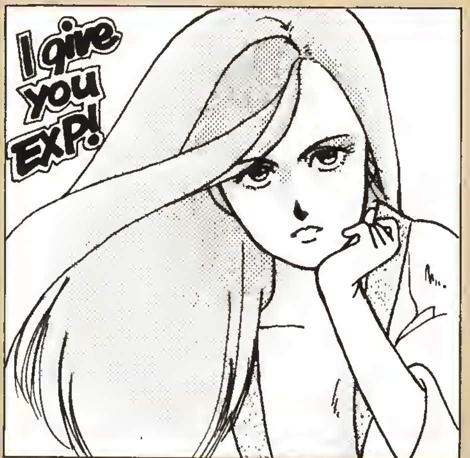
クラウン




集めるのがタイヘン。

アイテムのひとつ。ドラ・スレ系では、ゲームの終了と関係している重要なアイテムである。

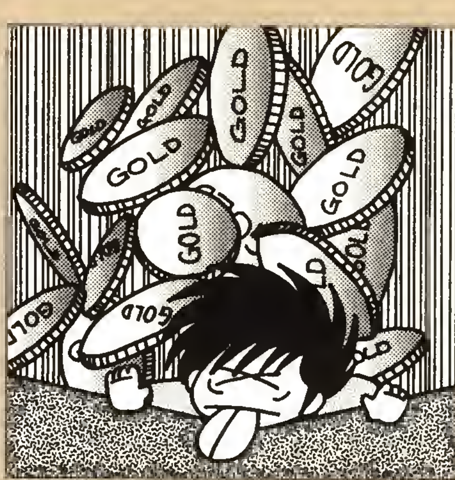
経験値〔keiken・chi〕



RPGにおけるキャラクター成長の指標／尺度。特にキャラクターレベル制を採用しているシステムにおいては、重要な要素。しばしばプレイそのものの目的／衝動となることが多い。特定の行動（モンスターを倒す。戦闘に勝利する等）に割り当てられており、キャラクターの特殊な体験の量とそこから得られたであろう経験／教育を数値的に表現したもの。経験値は、あらゆる行動によるキャラクターの知識の増大、筋力等の向上を代表するもので、その累積によってキャラクタリスティクスの向上が結果として期待できる。このシステムでは、キャラクターの能力が全体的に改善されるため、プレイヤーは細かなことにとらわれずに、キャラクターを成長させられる良さがある。ところが、経験値の取得が戦闘に限られているようなシステムでは、キャラクターの成長の名目でモンスターの虐殺が行われ、ゲームのリアリティが脅かされたりプレイの偏狭を招く危険性が懸念される。このため、最近では経験の分散や多元化を目指したシステムが現われてきている。イースのシステムは、このあたりのバランスを模索したもので、特に易しい方向に振った関係から、プレイアビリティに良い傾向が出ているようだ。

ゴールド・ポイント〔gold point〕

RPG世界では、なぜか金本位制が取られており、通貨の単位は金貨一枚となっている。通貨の最小単位が金貨である例が多く、また金貨以外の通貨や信用紙幣の類いも姿を見せない。これは、この世界の政情が不安定であり近代的な財政が確立しておらず、かつ金の採掘が一定して少ないことも物語っている。通貨の変動がない代わり、地域による価格の変動幅が大きく、ゲームが進行するほどインフレ傾向となる。当然ながらゲーム間で時代背景が異なるので、通貨の単位が同じだからといっても、アイテム等の価格の直接的な比較は意味をなさない。



コンティニュー〔con・tin・ue〕



キャラクターが不幸にして死んでしまった時に、死ぬ直前の状態に戻ってゲームを再開すること。再開できるポイントは限られており、たいていの場合最後にセーブの行われた場所、地上へ戻った時とか、ダンジョンのレベルが変わった時点となる。それ以後の死ぬまでのキャラクターの行動は、「なかった事になる」のが特徴。つまり歴史を書き変えてしまうとか、時間跳躍をして別の平行宇宙に移るといった、極端に大仕掛けの魔法で、これはゲームマスターか、パソコンRPGのプレイヤーにしかできないとされている。

サーソ

逆さつらら〔sakasa･tsurara〕



上に乗ると痛い。

寺院〔Ji･i･n〕



サナドゥ系でキャラクターレベルの昇格を判断／認定してくれる場所。キャラクターレベル制を取るゲームでは、なんらかの形でレベルを管理する機構が必要となる。通例／キャラクターはただ単に経験値を蓄積しただけではその能力は向上せず、レベルアップしてはじめてヒット・ポイントの最大値やキャラクタリスティクスに変化が現われる。ザナドゥ系では、このことを逆手に利用してカギの価格のインフレを防いだり、後半のレベルでの扉を開く分を温存するなど、姑息なテクニックも存在する。



かけ込み寺か？

職業〔shokugyou〕



RPGにおいては、キャラクターの職業は基本的には戦士か魔法使いのどちらかで、それよりも種類が多い場合でも、たいていはその二つのヴァリエーションである。冒険に出るならば、戦闘技術か魔法のどちらかに長けていなければ、自分の身さえ守れない。職業は、一般に生業（なりわい）としてとらえられるから、キャラクターの外見上の職業は、怪物退治請負い業あるいは墓荒らしのどちらかである。これに人捜しや物探しが加わると、私立探偵か便利屋となる。いずれにせよ、因果な商売である。

ショップ〔shop〕



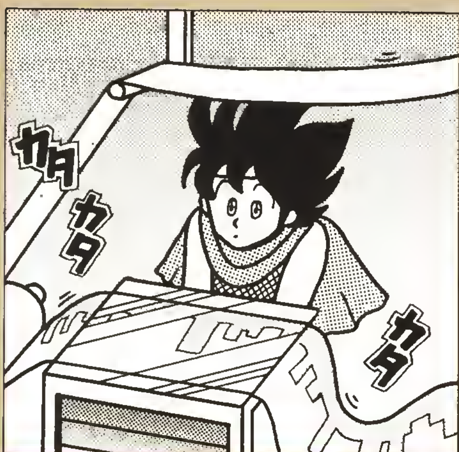
買物は楽し♡

物を売っている所。多くのゲームで、やはり安全地帯のひとつ。店によっては、人を見

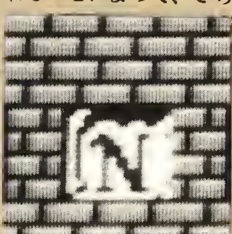


てから値段を決めたり、不作法な態度を取るなど、悪質なところが多いので要注意。価格が著しく異なることもめずらしくはない。

スクロール〔scroll〕



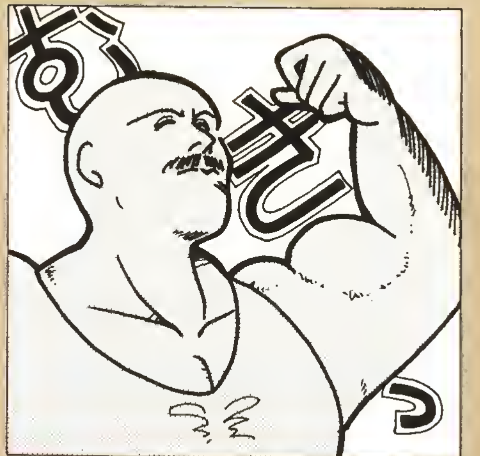
1）画面スクロール。ファルコムの誇るパソコン魔術のひとつ。立体を平面に見せたり、逆に平面で立体を表現したりと、自由自在である。以前は『色制限』という障壁が作用していたが、近年魔術の威力増大により、その障壁はほとんど感じられぬほどに効力を減少させている。またこの魔術は『重ね合わせ』という魔法と同時に施されることによって、さらに幻影効果が増大される。



たくさん集めてヨロコブ!?

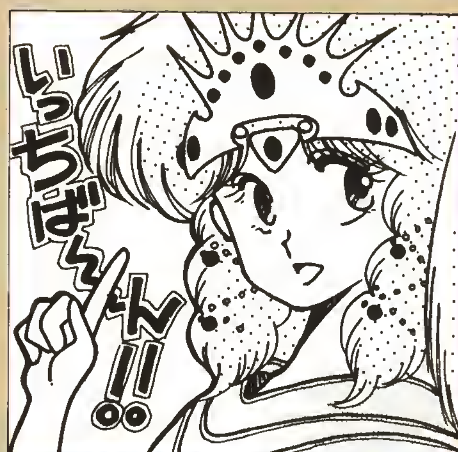
2）魔法の呪文が書かれた巻物。本来は強力な呪文を後世に伝えるための覚え書きであるが、魔法の訓練を受けていない者が呪文を利用できるように、効力とともに羊皮紙に封じ込めたものを指すこともある。

ストレングス〔strength〕



RPGにおけるキャラクター表現の基本的な要素のひとつ。体力、筋力、耐久力、瞬発力などの力関係をすべて表わしている。直接的には、戦闘において相手に与えられるダメージを決定する。体力のないヤツは、所詮RPG世界では生き残れない。

セリナ姫〔Prin•cess Celina〕



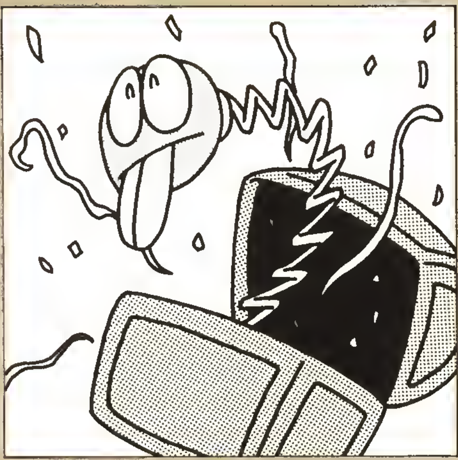


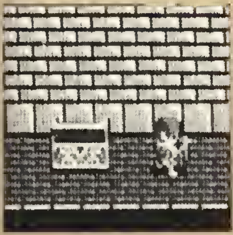
ゴッタイメーン！

ロマンシアで初登場のヒロイン。シナリオ設定では、ドラゴンに操られた隣国の王にさらわれた悲劇のお姫様であるが、MSX２裏ヴァージョンでは、ドレスを着たまま剣を振り回す過激な女の子として描かれ、ずいぶんとイメージに落差がある。ドラ・スレ・ファミリーにワープ・ポイントの絵として再び登場している。

タート

宝箱〔takara・bako〕



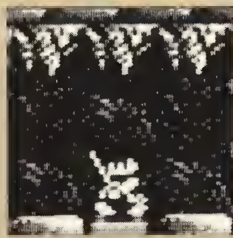


何が入ってるのか…。

ダンジョンに向かう者にとって、ほとんど唯一の収入源。モンスターが運搬していたり、部屋の中に置いてあったりする。内容物は金貨やアイテムと様々で、貴重な品であるほど、箱にトラップが仕掛けられている確率が高くなり、安全に中身を取り出すのに時間が必要となる。不用意に蓋を開くのは、しばしば生命の危険を伴う。

つらら〔tsurara〕





画面装飾のひとつ。→逆さつらら。

下を向いてれば問題ナシ。

ディクスタリティ〔dex・ter・i・ty〕



RPGにおけるキャラクター表現の基本的な要素のひとつ。手先の器用さ。機敏さ、反射神経等を表わす。細かな仕事、特にトラップの解除に直接関係する資質である。ザナドゥ系では宝箱を開けるのにかかる時間を決定している。

テンプル〔tem・ple〕→寺院

扉〔tobira〕



あっ、開かない。

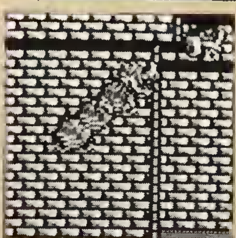
RPGでは鍵のかかっていない扉は、開いているも同然である。つまり扉という言葉は、すべからく錠の下りている、鍵を要する扉のことである。



アイテムの種類の中に鍵を見つけたならば、プレイの初期からこれの収集に努めるべきであろう。それがゲームをスムーズに進めるコツでもある。

ドラゴン〔drag•on〕




とにかく強い!!

竜、龍。太古の生物の生残りで、その寿命はおそらく千年の単位であろうといわれている。というのも、あまりに長寿の生き物であるため、一匹の龍がその生涯にわたって観察されたという記録がなく、正確なところはまったく不明である。寿命と同様、その起源もわかっていない。原始の言葉をしゃべることから、世界のはじめより存在したとする説が有力だが、それさえもただの憶測にしかすぎない。ドラゴンは善の生物の代表であったが、近年、邪まな考えに取付かれたものが多く出現し、またその外見が人間族に恐怖心を抱かせることから、ドラゴンの狩り出しが進行して個体数が激減した。一般にドラゴンと書いた場合、西洋のハ虫類的な姿を連想することが多い。ドラ・スレ・シリーズでは、ロマンシアのみが唯一、東洋のいわゆる龍の姿をしている。

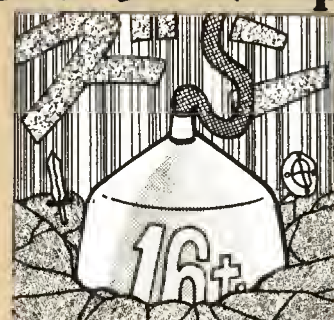
ドラゴンスレイヤー〔Dra•gon Sra•yer〕

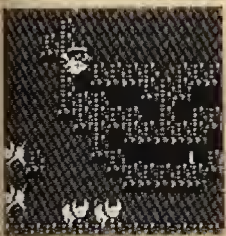



みーっけ!!

ドラゴンは例外なく、その表面が硬質のうろこに覆われているため、通常の武器では傷つけることすらできない。そのため、ドラゴン退治用に魔法の力を借りて鍛えあげられた専用の武器が存在した。外見は、剣や槍の姿をしたものなど様々だが、それらを総称してドラゴン・スレイヤーと呼んでいる。また、その刃の部分だけを指す場合もある。現在では、これを鍛えあげる秘術が失われ、魔法もその効力を減少させているため、新たにつくることは不可能であろう。ドラ・スレ・シリーズは一本の魔法の剣にまつわる、時代を越えた大河ドラマなのである。

トラップ〔trap〕




キッ嫌いだ〜〜〜！

プレイヤーを陥れるための罠。キャラクターの生命を脅かすものに限らず、プレイの進行を妨げるものすべてを指す。広義ではトリック（隠し扉やワープ・ポイント）も含む。

ナーノ

名前〔namae〕



キャラクターの名前は、プレイにのめり込めるかどうかを決める大切な要素であるようだ。名前からつくったキャラクターと、もともとあるキャラクターでプレイするのとでは、プレイの感触やプレイの仕方がまるで違う。それは例えば、組み込みキャラクターや、いいかげんに名付けたキャラクターでは多少乱暴なプレイになったり、自分の名前のキャラクターだけは大切に扱ったりという差となって現われる。過激な例では、回りの友人やアイドル歌手の名前を使ったり、単に数字であったりもする。また、留守番、救助班といった単目的のキャラクターや、惑星シリーズ、歴史的有名人シリーズ、野菜シリーズなど、チーム全体で統一した名前を持たせる場合もある。名前を付けることは、そのキャラクターに命を与えることであり、またその運命を決めることでもある。

年齢〔nenrei〕

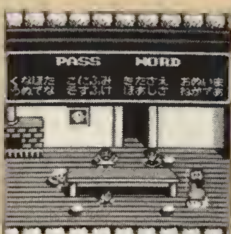


ゲームのシステムや冒険の目的にもよるが、キャラクターのゲーム中での時間経過は問題とされないことが多い。とくにキャラクターの年齢となると、タイムスケールが年単位で進行するようなRPGがなかったために、ほとんど無視されてしまっている。キャラクターは生れた時の歳のまま死んでいく（あるいはゲームを終了する）。ドラ・スレ・ファミリーのように、父親、母親、息子、娘、（じいさん、ばあさん）のように、キャラクターの年齢を前面に出した演出は珍しい。

ハーホ

パスワード〔Pass・word〕

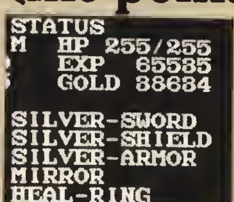




忘れるとすべてパァ！

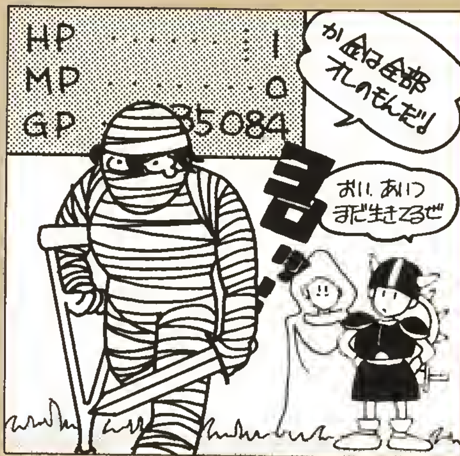
合い言葉。ドラ・スレ・ファミリーでは、MSXのROM版であるため、ゲームの保存にパスワードが用いられている。ディスクのセーブに比べて、書き取るのが少々面倒くさいが、紙と鉛筆さえあれば容量に関係なく、何か所でも保存がきくという利点もある。しかし、慎重に書き取らないと、セーブエラーが続出して、文字どおり取り返しのつかないことにもなる。

ヒット・ポイント〔hit point〕



少ないとヒサン。

RPGにおけるキャラクター表現の基本的な要素のひとつ。持久力、生命力、精神力あるいは、単に体力と考えてもよい。戦闘などによって被った傷に、そのキャラクターがどれだけ耐え、活動を続けられるかという目安。キャラクターの活動いかんによってその値は上下するが、普通外傷を受けると低下し、休息



によって回復する。最大ヒット・ポイントは、そのキャラクターが完全に健康な状態である時の値。キャラクターのレベルアップによって改善される。一般にヒット・ポイント0は死を指すが、実際には活動の休止を表わしていて、本当の死（生命活動停止）がやってくるのは、それよりもっと後のことになる。キャラクターがプレイヤーのコントロールを離れる点が、ヒットポイント0である。

ヒーラー〔heal・er〕



治療を専門にしている人物、あるいは治療を受けられる場所。RPGではひとつの聖域とされる。ヒットポイントの回復が確実に行われる場所であるため、この位置を

確認して、いつでもやってこられるようにしておくのは大切なことである。

フード〔food〕

食糧。食べ物がなくなると、どんなに強いキャラクターでも、いっぺんに活動不能となる。食糧の入手は、店で買う場合がほとんどだが、冒険の最中に倒したモンスターをさばいて、食べなければならないこともある。



マーモ

マジック〔mag•ic〕



魔法。キャラクターの特殊能力。現実には起り得ない現象。戦闘用のものと日常生活の便利が目的のものとに分けられる。正確には、日常の必要から発生した小規模な呪文を拡大し、生物を傷つけるまでに強化したものが戦闘用の呪文である。また、治療、促成、蘇生の呪文を反転、逆の効果を期待して戦闘用の呪文としたものもある。分類は、自然の四大元素、火・水・空気・土に従って記述される。

マジック・アイテム〔mag•ic i•tem〕





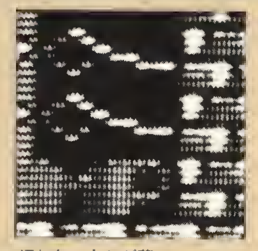
種類が問題。

アイテムの中でも魔法によってその効果を高められた物、魔法そのものを発生させる能力を持つ物、あるいは魔法によってつくり出された物も含まれる。広義では魔法に関係のある物すべてを指す。マジック・ソードやマジック・アー

マー等は、ストーリー上の要請から、キャラクターが強大な敵／モンスターを倒すための補助が目的であると考えられる。キャラクターの必要以上の成長を防止することと、ゲームのプレイの時間的な短縮という効果を持つ。マジック・ウェポンの威力により、未熟なキャラクターでも強力な敵に相対できる力が身に付くため、ゲームの展開をよりダイナミックなものとすることができる。また、アイテム自体に複数の能力を持たせるためにマジックを用いる場合もあるが、ファルコムのゲーム・シリーズでは、そういった例は少なく、アイテムは単機能のものが多いため、種類は比較的多い傾向にある。

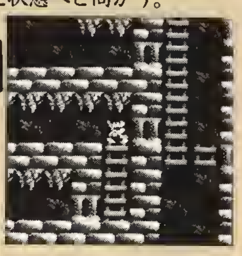
マジック・ポイント〔mag・ic point〕



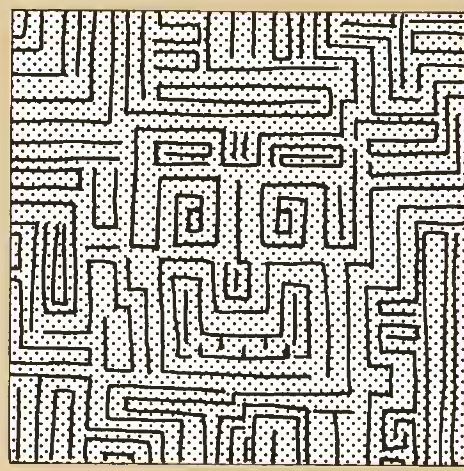

切れないうちが花。

特定のキャラクターが使える魔法の量。呪文の効力は、自然界に満ちた魔法のエネルギーを転用することで発生しているため、この乱用は自然界のエネルギーバランスを崩し、天候の異変、作物の不作、地震、超自然的な変動を招く。それ以前にも、呪文の乱用は施術者に体力の消耗、意識の遊離など好ましからざる影響を及ぼすので注意が必要である。通例、失ったマジック・ポイントは休息によって回復し、時間の経過によって自然界のバランスも安定した状態へと向かう。

迷路〔meiro〕


迷うから迷路なのさ！

ほとんどのRPGにおけるゲームの舞台、あるいは活動の中心。とくに地下のものをダンジョンと呼ぶことが多い。モンスターの徘徊する危険な場所である。



モンスター〔mon・ster〕



RPG世界に住む人間以外の生物の総称。アニメーテッド（ゾンビ、スケルトン、マジック・ソード等）も含まれる。基本的にはプレイの障害物として置かれているが、多くの場合、経験値の供給源となっているためにゲームが終わるまでの間、虐殺の浮き目に会うかわいそうな存在。プレイヤーの残虐行為に歯止めをかけるため、善に属するモンスターが召喚され紛れ込んでいることも多い。

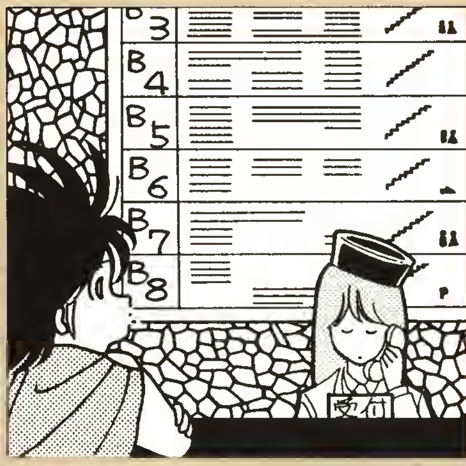
ラーロ

レベル〔lev•el〕



あまり深く行くと…。

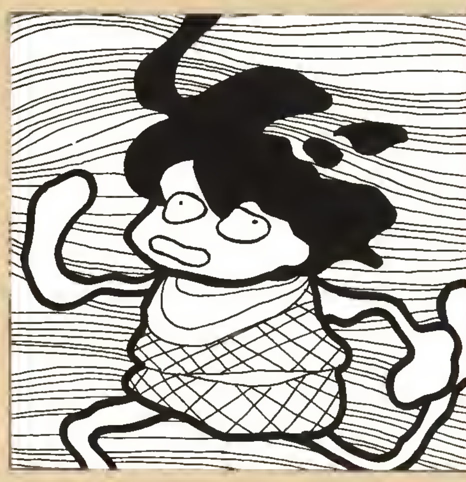
1）キャラクター・レベル。キャラクターを経験値によって分類したもの。安全に活動できるダンジョンのレベルの目安ともなるし、また熟達して使用できる武器にも関係してくる。2）ダンジョン・レベル。地下の迷路は階層構造のものが多い。より深いレベルには、より強力なモンスターが住みついているため、ダンジョン内を活動する者は、自分が今どのレベルにいるか常に把握している必要がある。



ワーン

ワープ〔warp〕

瞬間移動または、プレイヤーの意思とは関係なく強制的に移動させられるトラップのこと。ワープには、ダンジョンの同じレベル内で行われるものと、ダンジョンのレベル間で行われるものとがある。ワープのメカニズムや法則性を解き明かせば、移動時間の短縮や、モンスターの回避など、ダンジョン内の活動の自由度が増す。



役割遊戯の辞典
(ファルコム流　RPG用語辞典)

発行／ロマンシア暦1056年(推定)
発行人／プレップ・フレディテー(推定)
文案・構成／島田倫人・7663マシーン
イラスト／南 辰真

創世と苦難の書

The History Of FALCOM

The World of 日本ファルコム

栄光のソフトたち大集合!!

伝統工芸品のようなＲＰＧを作れば右に出るものはいないといわれるほど、定評のある腕を持っている日本ファルコム。多くのプレイヤーから絶賛の声をあびて、いまゲームの花道を堂々と歩く!! その栄光の歴史をいままで出されたソフトでつづっていくことにしよう。







「ギャラクティックウォーズ」

ファルコム初の国産パソコン用ＳＦシミュレーションゲーム。昭和57年６月発売というから、もう５年半の歳月が流れている。



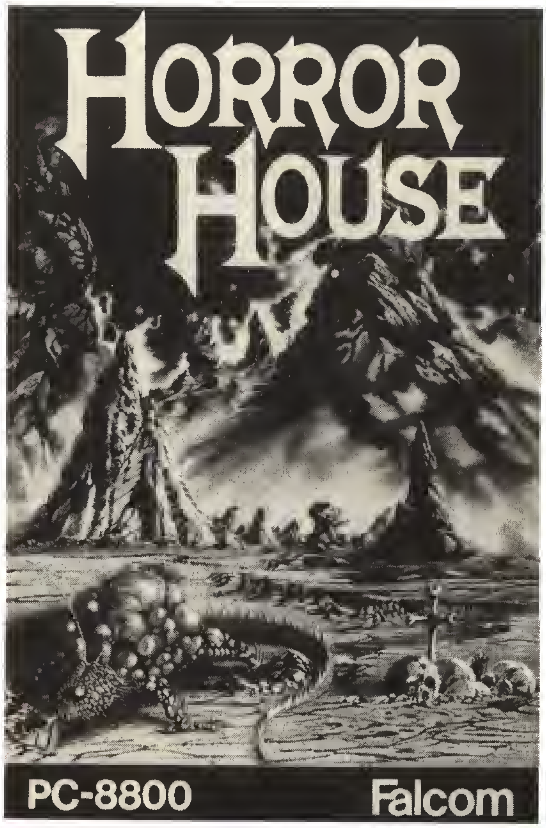
▶実にシンプルなマニュアルなのだ

「日本語ワードプロセッサ」「スーパーモニター」

個人向けの実用ソフトを発売する。

「ホラーハウス」

ＰＣ―8801用のテープ版のアドベンチャーゲーム。



▲イラストに力を入れる伝統はこの頃から……

「SSGN潜航特攻作戦」

艦長の貴方は特務を帯び、合衆国西海岸に潜入していた。その特務とは、単独で合衆国西海岸の都市を壊滅させる事である。貴方は持てる知力・判断力を結集してどこまで壊滅させることができるか。



▶ウォー・シミュレーション的なノリの題名

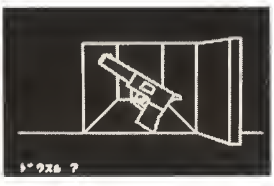


▲サブマリン××なんかをホウフツとさせる

「モンスターハウス」

MZシリーズ用のアドベンチャーゲームだ。迷路になっている館の中を歩き回って、隠された財宝を探すという内容だった。





▲実にシンプルな画面だが、当時はハードも貧弱だった

「デーモンズリング(魔法の指輪)」

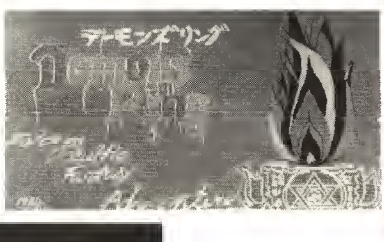
〝わが国、初の瞬間画面表示〞で、プレイヤーをあっと言わせたアドベンチャーゲームだ。ゲーム中つぎつぎに展開される画面は、なんと1.5秒の高速表示。最近出てくるゲームですら、これより遅いのがたまにあったりするくらいだから、本当にものすごい技術だった。

内容も〝電子冒険小説〞と言われるくらい、テキスト・アドベンチャーゲームとしても十分楽しめるものだった。

マニュアルのイントロダクションに、「御存知だと思いますが、魔王と悪霊達を、ディスケットに封じこめたままにしておくために強力な〝プロテクト〞を施してあります。もし、この〝プロテクト〞を解除しコピーを取ろうとした場合、おそらく封じ込められたことに対する怒りと憎しみに満ちた悪霊達が、それらを解き放った者に対して襲いかかってくることは間違いありません」と書いてある。なかなかユーモアがあふれていて、普通に遊ぶプレイヤーだけでなく、コピーをやぶって遊ぶ〝ハッカー?〞プレイヤーの心までもくすぐっていた。



▲瞬間画面表示という言葉のもつ魔力は凄かった



▼この画面に胸をときめかせた人も多い

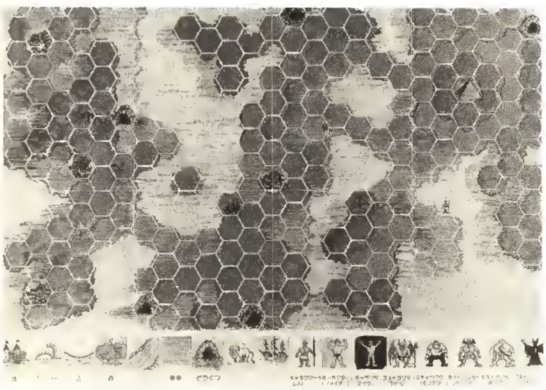


「ぱのらま島」

"日本初のロールプレイングゲーム"とうたわれた日本ファルコムの金字塔だ。プログラムの容量も 300 Kバイトを超えて、大容量ゲームへの幕開けを予感させていた。



▲今でも充分にウケそうなイラストだ


▲シミュレーションのノリをしているマップつき




▲画面も細かくなってくる

「北の脅威」

近未来の日本を舞台に、ソビエトとの戦いをシミュレーションゲーム化した。パソコンゲームとしては内容が画期的だったので、ＴＶでも取り上げられた。(Ｐ108参照)



▲小さいプラモデルでも入っていそうな紙製パッケージ

「異次元からの脱出」

この時代のゲームソフトには、なにかしら面白いキャッチフレーズがついていた。デーモンズリングに続く電子小説の第２弾として出されたこのアドベンチャーゲームには、「テープからのロードは１回だけ」とか「いままでにない低価格」といったぐあいに、その当時のパソコンゲーム事情をうかがわせる内容のものが多かった。でも、こういうキャッチフレーズがやたらにつくということは、それだけすぐれたゲームだということにもつながるわけだ。確かに￥3,800という価格を聞いたら思わず安い！ とうなずいてくれるかも。



◀ブキミに光っているんである

▼ウーム、「未知との遭遇」のノリである


▶アップで見るとおいしそう!?



「コンピュータ・ザ・ゴルフ」と「スーパー四人麻雀」

こんなソフトもつくっておりました。実に手広い。



▲ファミコンに先駆けている



▲ニクラウスさん(?)もまだお若い



▲麻雀パイが宇宙船してる!?

「スーパーホロスコープ漢字版」

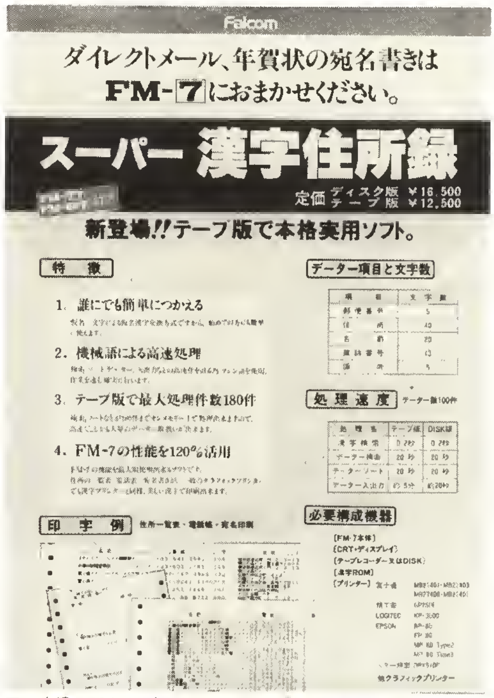
パソコンを使った相性判断はすっかり学園祭の友になってしまった。要するに決まりきったも同然のカップルの相性をハイテクを駆使して占うのである。占いといってもゼイチクとか手相とかではなく、これがきまって西洋占星術なのだ。女性雑誌のおしまいの方に必ずといっていいほど見かけるアレだ。キミとカノジョが学園祭で占ってもらったハイテク相性判断は、日本ファルコムのスーパーホロスコープから打ち出されたものかもしれない……。



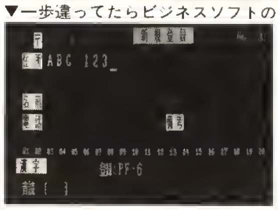
「スーパー漢字住所録」

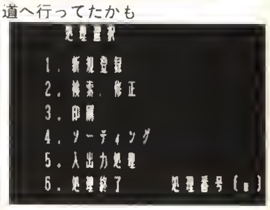
カセット版とは思えないほど、たくさんの機能が備わっていたファルコムの数少ない実用ソフト。データをすべてオン・メモリーで処理するので、とても高速だった。

ソート（データの並びかえ）の処理が速くて、いつのまにか終っていたために、早合点したユーザーから「ソートができません」というような問い合わせの電話がかかってきたこともあった。



▼一歩違ってたらビジネスソフトの道へ行ってたかも





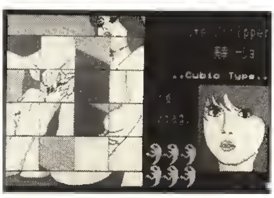
「女子大生プライベート」

「ファルコムも昔はアダルトソフトを出していたんですよ」と井上部長。パズルを解きながら女の子を脱がせていくゲームだ。今日子、優子、美幸と3人があなたのお供をしてくれる。全15ピースのパネルをシコシコ動かしているあなたの後ろ姿を、いったい何と言い表せばいいのだろうか……。



◀まだこの画面はおとなしいが……

▼エイ、こりゃどうだマイッタ？



「ドラゴン スレイヤー」

　RPGにリアルタイムの要素を加えたニュータイプのゲームだ。このゲームの大ヒットで、以後シリーズ化されて行くことになるのだが、どれも空前のヒットになった。



▲このへんからは知っていなきゃあモグリだな



▲この頃からファルコムは話題づくりがうまかった



▶このマニュアルを持っている人は宝物にしなさい

「アステカ」

　どことなくインディージョーンズの世界を感じさせてくれるアドベンチャーゲーム。瞬間画面表示がパワーアップしたおかげで、回想モードといういままでたどってきた道を表示する機能がついた。そのため、マップを描く必要がほとんどなくなった。



◀マニュアルもこの頃はまだ一色刷り

▼宣伝用のハガキもつくってみた（裏面）



「ザナドゥ」

ファルコムファンでなくても、10回は名前を聞いているくらい大ヒットしたRPGだ。いままでのパソコンRPGよりもモノホン度が高くなって、おもしろさが2倍！3倍！になった。パソコン各誌のランキング争いでは記録的と言えるほど何ヵ月も連続1位を続け、ファンから絶賛の嵐が吹き荒れたことは記憶に新しい。ファミコン誌に出した㊫の広告もセンセーショナルだった。洒落たグッズもできた。



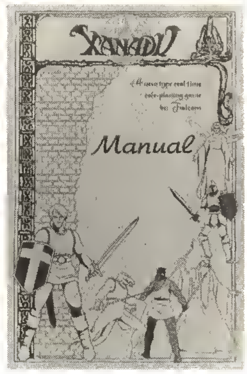
◀ジャーン!! このレリーフが欲しい人、手をあげて



▲このジオラマ写真はすっかりおなじみね



▼ファミコン誌に出したこんな広告に業界は騒然!!



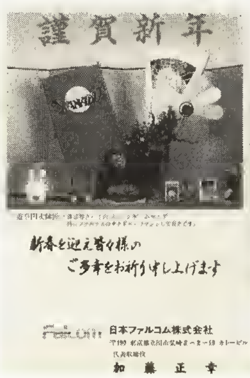
▶これは貴重な初期のマニュアル

「ザナドゥ・シナリオII」

ザナドゥに新しいシナリオがでるという情報が流れただけで、ファンは大喜びだった。いままでのパソコンゲームでは考えられないことだったからで、日本ファルコムは、エライ!! と手放しでホメられたのであった。でも、シナリオＩの内容から考えると案の定、トラップだらけで相当むずかしかったので、プレイした人は頭から知恵をしぼり出して取り組んだ。



▶このマニュアルは持ってない人の方が珍しい



▶円丈師匠が年賀状に登場したのには驚いた



▼この広告ハガキが来る前に買うことを決めた人も多かった

「ロマンシア」

なんといってもタイトル画面で向かい合う２人が絶品。どちらかっていうと女の子にも受けるイメージが漂っていて、ふわっとしたクッションのような感じのするソフトだ。大人気をはくした理由は、ただお姫様を助けるだけでは終らない、ひとひねりしたストーリー展開と原画を担当したイラストレーター都築氏への人気だ。



◀このパッケージは優しい雰囲気だが意地悪度天下一

「アステカII・太陽の神殿」

日本ファルコムのアドベンチャーゲームアステカの第２弾だ。アイコン表示でアドベンチャーゲームをやりやすくしたので多くのユーザーから、「言葉さがしのアドベンチャーからはもうさようなら」という声が数多く聞かれた。マップがかなり複雑なことでも有名。



◀この写真を撮るためにかけた労力もすごかった

「イース」

日本ファルコムはまるで、いままで出してきたＲＰＧは宝石の原石だよと言わんばかりだ。イースでは、その原石にさらに磨きをかけた。ゲーム性・ストーリー・グラフィック・音楽・技術をより完成度を高めてひとつにまとめた。イースの素晴らしさは、むずかし過ぎず誰にでもできるＲＰＧとして、多くのユーザーの声に現れているのだ。



◀ゲームの話題もつくったが、多くの駄洒落も産んだ

「ドラゴンスレイヤーIV」

ガラガラガラ、壁が崩れ落ちるほどの迫力でさっそうと登場したドラゴンスレイヤーシリーズの第４弾だ。『ドラゴンスレイヤー・ファミリー』という題名もついているくらい、家族そろって戦いに出るというのがなんともユニークだ。家族ひとりひとりに特徴があって、場所によって人を選んで、難関を乗り越えて行かなければならない。



◀ＭＳＸ２を持っててよかったと思った人は多い

ファルコムが出す ファルコム本!?

デーン、というわけで下の写真を見てね。みんなの中でももっている人がいるんじゃないかと思うけど、要するに日本ファルコムが出す日本ファルコム自身の本なのだ。ゲームのカタログやグッズの紹介、新作の情報などおいしい内容になっている。なかでも、1987年春の号では、パソコン雑誌の編集者や有名ライターたちをドドッとハワイに招待してデスマッチ討論会をくりひろげたのだ。内容があまりに過激なために、業界コード（そんなものは無い？）にひっかかりっぱなしというのも思わずうなずける話だ。ユーザーも、この討論会を読んでいろんな考えをもったことだろう。



▲この本を見てぶっとんだ編集者も多い

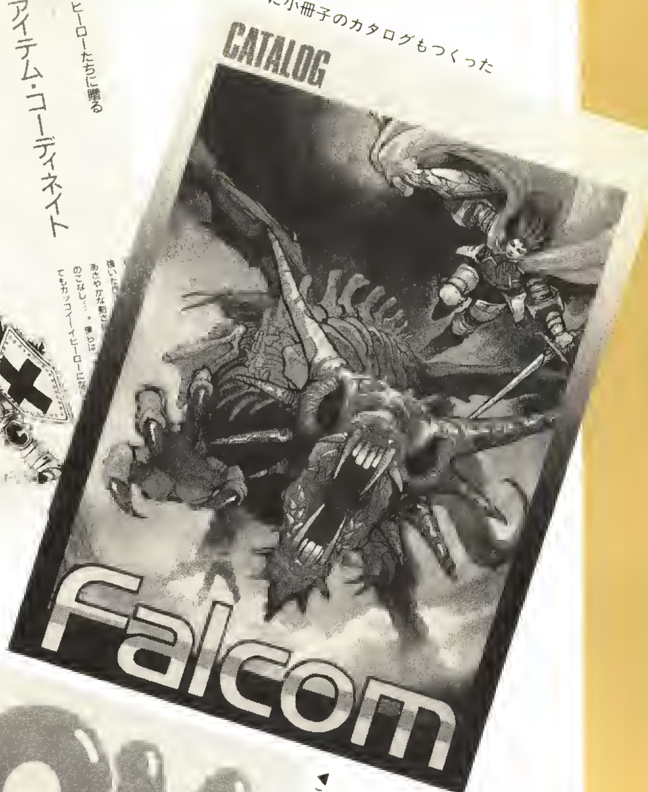
▼雑誌ふうのつくりなんである



▼ファッションのページもあったりして…

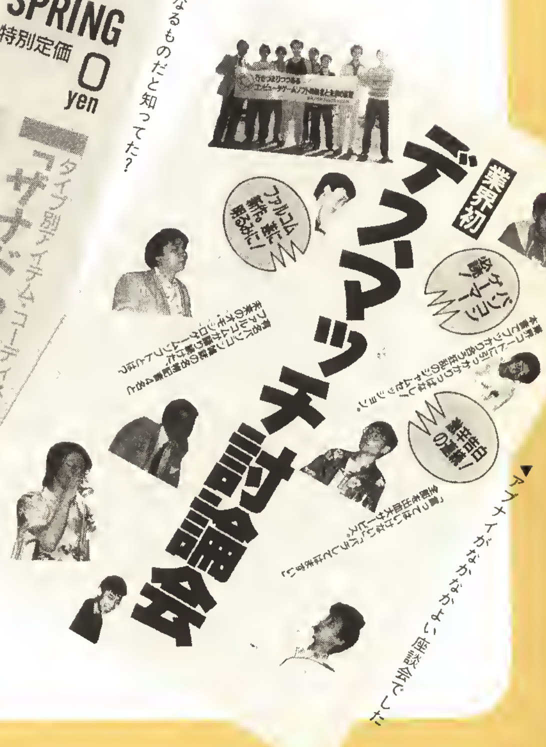


▼べつに小冊子のカタログもつくった





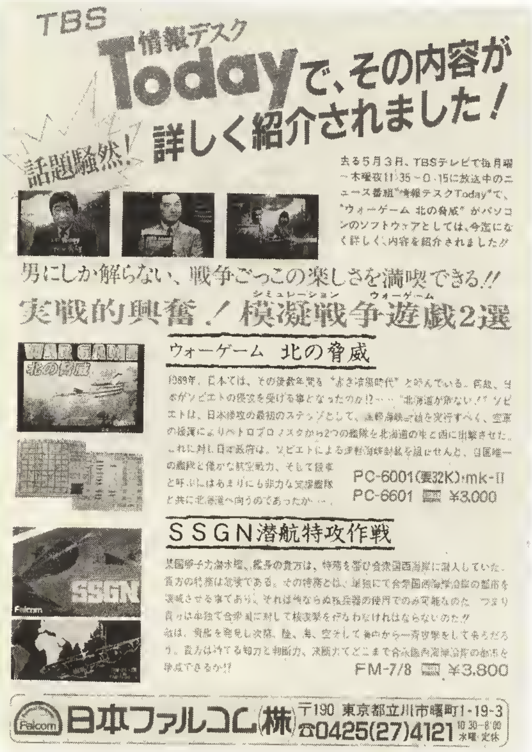
▼この表紙絵が社長の筆になるものだと知ってた?



▼アブナイがなかなかよい座談会でした

●TVで紹介されちゃったんだよ～ん!!

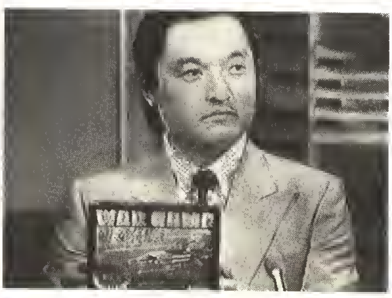
ぬわんと日本ファルコムがＴＶ出演しちゃったんだ。といってもゲームソフトの話。ＴＢＳテレビ『情報デスクToday』のなかで、『北の脅威』が詳しく紹介されたのだ。夜遅い番組でもあったし、観ていたひとは少なかったんじゃないかと思う。



▲テレビでパソコンゲームが紹介されるのは珍しかった



▶秋元さんもちょっと若い感じ



◀この人もどっかで見たような…

●昔、ファルコムはパソコンショップもやっていた!!



●沖縄とハワイ

日本ファルコムではソフト別に資料が区分けされている。そのなかで女子大生プライベートの資料が入っているはずのファイルをノゾク。女子大生の写真でも入っていればラッキーである。ところがファイル名のマチガイ。

むむむ、ヤローばっかり!! これも、それも、あれも……みんな男じゃないか。ええいムサ苦しいのはいらんわい。ちょっとまてよ、よく見たら加藤さんと宮本さんと井上さんではないか。みんなご満悦の表情だ（とごまかしておこう)。またここ数年はハワイに行くのが恒例に。まあ豪勢。




▲みんなスリムなので驚くのであった




▲こういう写真を出すとまた就職希望者が…

●モデル&グッズ

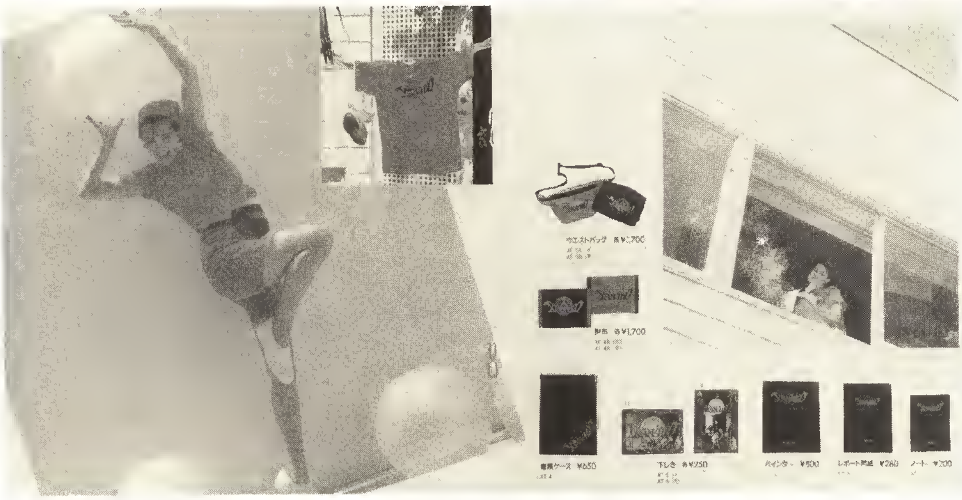
グッズのカタログにはちゃんとモデルを使っている。全体にソフトフォーカスがかかっていたりして雰囲気がなかなかGOODなのである。もう、グッズの担当者にはスマナイけどモデルさんにしか目がいかない。

東京近郊に住んでいる人でグッズを手にいれたければ、社内の一部がショップになっているので、そこで手にいれることができる。新しい社屋に移ったばかりなので、恐ろしくきれいなオフィスなのだ。エレベーターから降りたとたん一瞬たじろいでしまうくらいウツクシイんだぞ。

そういえば、ちょっと聞いた話なんだけどモデルさんが撮影用につかった衣装は誰かが持ち去ったとか……。



▶ファッション誌のように美しい仕上がりでアマンダちゃんもいい



◀このグッズはごくごく一部でして、詳しくは発送センターまで

●アブナーイ㊕

写真下（した）は女子大生プライベートで、パネルが全部そろったところだ。はっきりいっていやらしいポーズである。でも、2Dというか平面の世界よりも3Dの方がもっといいなんて言わないよ。

写真右（みぎ）はアステカで原画として使われた女性のイラストで、実際にはこれをイメージスキャナで取り込んで表示した。まさかこんなに細かく描かれていたとは驚きだ。それにしても、なんてなまめかしいのだろうか。



▲二十歳未満の人はいますぐページを閉じなさい



◀こんな画面が…



▶こ～なふうに完成しちゃうんでありました



▲これはイビキをかいている訳ではありません

日本ファルコム年表

年		主なソフト
昭和56年	3月：日本ファルコム株式会社を設立、国内でコンピューター導入時の業務分析、調査、計画立案の受託業務を手掛ける。 6月：ＪＩＣＡ（国際協力事業団）プロジェクト（タイ国北部地方道路整備計画）現地調査団に参加、コンピューターによる交通経済シミュレーション担当。 7月：米国アップル社公認代理店としてApple を中心としたショップ「コンピュータランド立川」をオープン。	
昭和57年	6月：最初の国産パーソナルコンピューター用パッケージソフトの販売を開始する。	「ギャラクティックウォーズ」
昭和58年	1月：個人向けの手軽な実用ソフト・ユーティリティソフトを発売。 ゲームソフトでは次々に発売される国産パーソナルコンピューターの特性を生かしたユニークな作品を発表。 12月：国産初の本格的ロールプレイングゲームを発売。	「日本語ワードプロセッサ」 「スーパーモニター」 「ホラーハウス」 「ＳＳＧＮ潜航特攻作戦」 「モンスターハウス」 「ぱのらま島」
昭和59年	3月：アドベンチャーゲームソフトの革命、グラフィックの瞬間画面表示を国産パーソナルコンピューターで初めて実現。	「デーモンズリング」
	5月：パソコンのゲームソフトでは初めてＴＢＳテレビの人気ニュース番組「情報ディスクToday」で自社オリジナルソフトがその内容を詳しく紹介される。	「北の脅威」
	7月：手軽な実用ソフトシリーズを開発する傍ら、ブラザー販売株式会社の依頼により同社のプリンターのパッケージ・ユーティリティソフトの制作をハードとソフトの結び付いた新しい形での販売アイデアを実現。	「スーパー漢字住所録」 「プリンター拡張Basic」
	11月：リアルタイムゲームとロールプレイングゲームをクロスオーバーさせた、全く新しいジャンル「リアルタイム・ロールプレイングゲーム」を作り出す。	「ドラゴンスレイヤー」
昭和60年	2月：瞬間画面表示とリアルな画面を組み合わせアドベンチャーゲーム「アステカ」シリーズの一作目を発売。	「アステカ」
	10月：パソコンのゲームソフトとしては初めて、新宿ハイアットリージェンシーホテルにて完成発表会を開催。	「ザナドゥ」
	11月：ＦＭ音源でＢＧＭを駆使した、リアルタイム・ロールプレイングゲームを発売一ヵ月で３万本以上を販売。	
昭和61年	3月：パソコンアドベンチャーゲームのアイデアを盛り込み新しいタイプのゲームブックを制作し発売。	ゲームブック 「ドラゴンスレイヤー」
	4月：㈱アスキー出版「ログイン」誌「ログインベストヒットソフトウェア大賞」にて発売後３ヵ月間の集計にもかかわらず「ザナドゥ」がソフトウェアレビュー賞・ゲームデザイナー賞及び、年間５位を受賞する。	
	8月：「ザナドゥ」のユーザーの為にボードゲーム付のユニークなデーターブックを制作し発売する。 新宿・丸井テクノ館店頭ＦＭステージにて「86'新作発表会」を実施。	データーブック 「ザナドゥ・ファイル」
	10月：アドベンチャーゲームをリアルタイム化した新しいタイプのジャンル「リアルタイム・アドベンチャーゲーム」のソフト、アドベンチャーゲーム「アステカ」シリーズ第２弾、「ザナドゥ」のシナリオ第２弾、３作を発売１ヵ月で10万本を販売する。 ＰＣマガジン誌「年間ＧＡＭＥ Best 10」にてグランプリを獲得。	ドラゴンスレイヤーJr 「ロマンシア」 アステカII 「太陽の神殿」 「ザナドゥ・シナリオII」
	11月：「ロマンシア」でＭＳＸへ初参入。	ＭＳＸ売上ランキング１位 「ＭＳＸマガジン」(62/3)



昭和 61 年	11月：㈱日本ソフトバンク主催の第2回「パソコンショップ懇談会」にてアミューズメント部門の 「ソフトメーカーオブザイヤー賞」を受賞。	
昭和 62 年	1月：小学館発行「ＰＯＰＣＯＭ」誌、輝け！ポプコム大賞1986にて、グランプリを獲得。	グランプリ「ザナドゥ」 (10ヵ月連続1位)
	2月：角川書店発行「コンプティーク」誌、Soft Top10人気投票にて、1位・2位・3位を独占。	1位「ザナドゥ」(17ヵ月連続1位) 2位「ザナドゥ・シナリオII」 3位「ロマンシア」
	3月：㈱アスキー出版「ログイン」誌、「ログインベストヒットソフトウェア大賞」を受賞、得票数6000票以上（全投票数の20%以上）を獲得、その他にリアルタイムロールプレイング賞・リアルタイムアドベンチャー賞・サウンド賞も併せて受賞する。	ＢＨＳ大賞「ザナドゥ」 (15ヵ月連続1位)
	徳間書店発行「テクノポリス」誌、「人気ゲームBest50」の人気投票年間集計により、1位・3位を獲得。	グランプリ「ザナドゥ」 (10ヵ月連続1位) 3位「ザナドゥ・シナリオII」
	関係各誌の編集部、有名ライターを招きハワイでスタッフとシンポジュウムを実施、タイトル「行きづまりつつあるコンピューターゲームソフトの現状と未来への展望」討論内容をカタログ誌に発表。	カタログ誌 「Falcom」 第2号 10万冊配布
	6月：ゲームソフトの新しいジャンル、アクションアドベンチャーＲＰＧを発売！各誌絶賛。 同月、完全自社内制作の「ザナドゥ」コミック版を発売し話題となる。（現在7万冊販売） 超人気ソフト「ザナドゥ」のデーターブックＩ・IIを発売。	「イース」
	7月：初の自社開発ファミリーコンピューター用ソフトを発売。同タイトル、自社開発の高性能サウンドルーチン搭載のＭＳＸ２版のソフトも販売、関係各社にＢＧＭはＭＳＸで最高との評価を受ける。	「ドラゴンスレイヤーⅣ」
	8月：事業拡大と人員の増加に伴い、現住所へ本社を移転。	
	9月：「ザナドゥ」ビデオアニメ化決定!! 制作・角川　春樹／斎藤　守慶 企画・角川書店／毎日放送　提携作品 原作・日本ファルコム 販売・東宝株式会社 制作協力・東映動画株式会社 サブタイトル・「ドラゴンスレイヤー伝説」	

創世と苦難の書

発行／ドラスレ暦３年(推定)
発行人／アマンダ・バレステロス(推定)
文案・構成／高橋秀樹　7663マシーン
レイアウト／Mスタジオ
特別協力／井上忠信

至福なる人々の書

Falcom and Peoples



超最強ファルコムゲーマーになるための六つの心得
え・南辰真
突如 立川駅
日本ファルコム裏に中世の城が
出現！ その名は……
立川駅
超最強戦士養成場
有料 お一人様
9800円（5枚組）
ようこそ
諸君！
私が
インストラクターの
スコッチ＝バレン
タインだ！
ほへー・・
私は
たった１日で
諸君を最強の
ゲーマーに仕立て
あげてやる！
それでは
さっそく、訓練を
始めようと思うが
………
DUNGEON
FALCOM

其の一 予習・復習を怠るべからず



其の二 理解とは不可欠なものなり



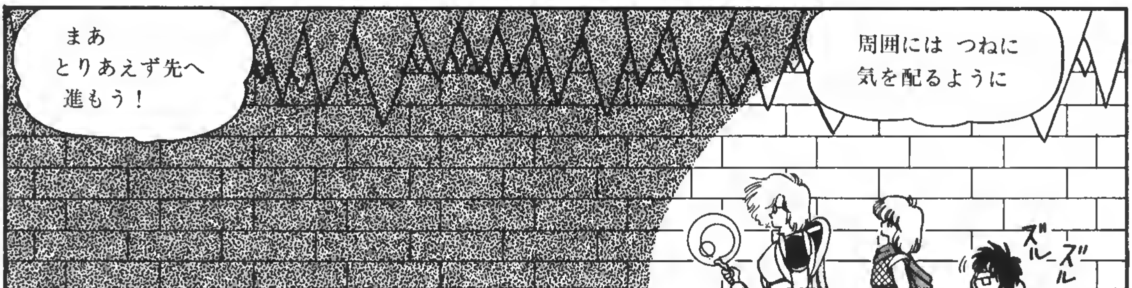
はーい
何かね？
今日の冒険の目的は何ですか？
お、やっと建設的になってきたな
今回の目的はこれだ！
ぐいっ
ばん
ドラゴン退治
おお！ なんという大胆かつ簡素な目的の提示のしかたなのだ！ これこそ 段階的かつ歴史的ともいえる R.P.G に於ける究極的テーゼといわずして何といおう！ 云々
それでは諸君！ ダンジョンへ入ろうではないか！
其の三
己れのキャラクターには愛情を持ってせっするべし
これは何のまねだ？
愛情表現



ポウ
なーんか
暗いですネー
あたりまえだ
ダンジョンは
暗いものと
きまっている！
オオオオ
あの音
何かしら？
ガアアアアア
リザードマンだ
行け！



其の四　体力とねばり強さはR.P.Gの基本である



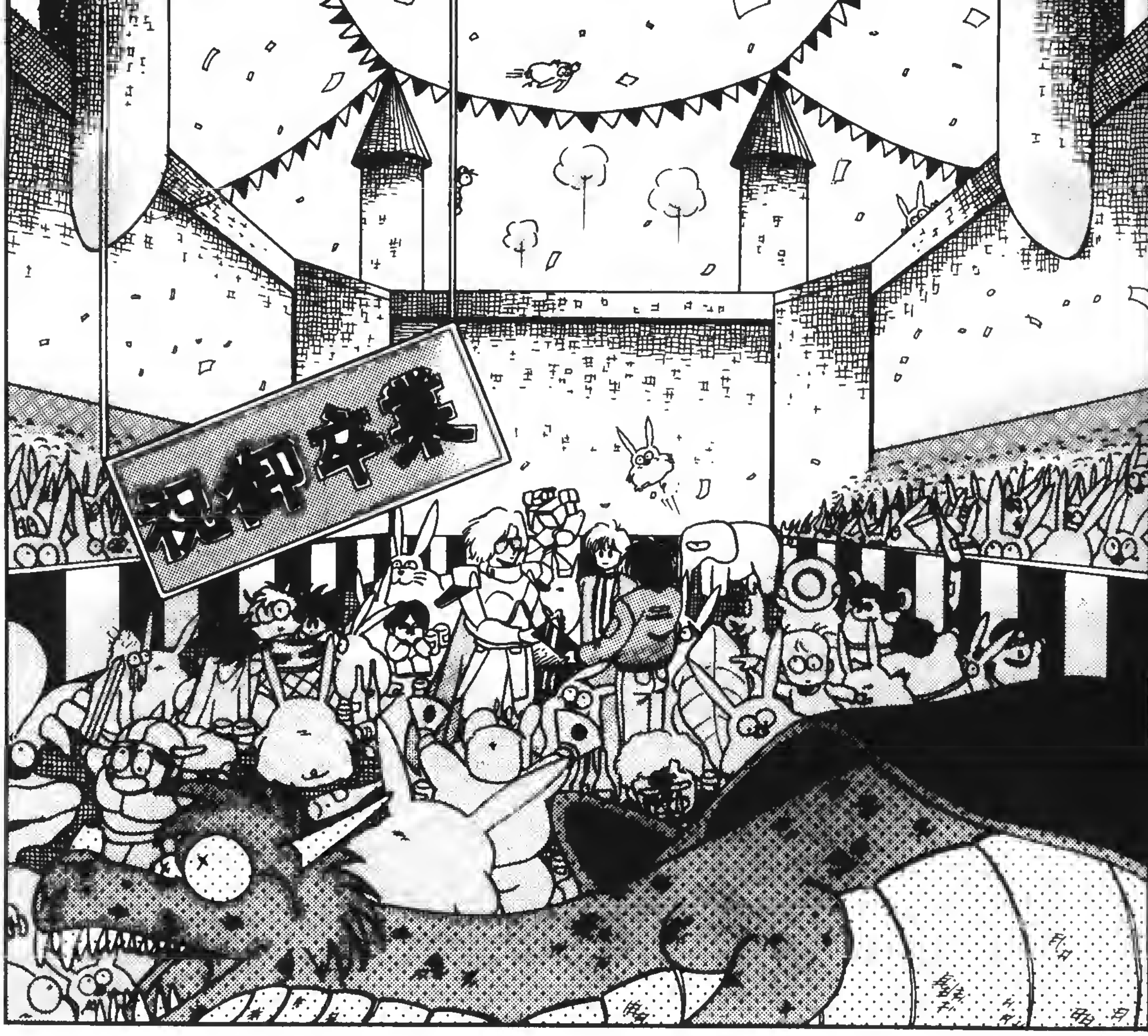


其の五　創意工夫はまじめさが肝心



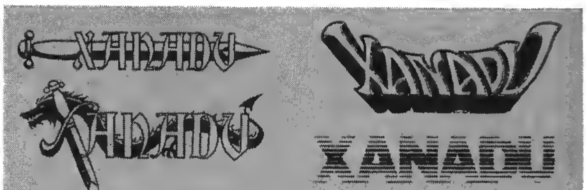
其の六 見事ラストまでたどりつけたなら　盛大に祝おう

卒業の時がやって来た……



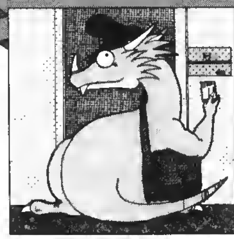
■(資料) ザナドゥのロゴ不採用バージョン

ここにあるのはザナドゥのロゴ。とはいっても右下にある本物のそれとはずいぶん違っている。それもそのはず、他のものはみんなボツにされて陽の目を見なかったもの。こうして見ると、ひとつのロゴが決定するまでに涙ぐましい努力が隠されていることがわかる。





声 ドラゴンスレイヤー
ユーザーの手紙



■ドラゴンスレイヤー　ユーザーの声から

ドラゴンスレイヤーをプレイしたみんなから寄せられた手紙は、すべて木屋さんが目を通していた(感動だね！)。そのなかから、代表意見をいくつか紹介しよう。

●ボクのドラ・スレ体験談ダヨーン

日本ファルコムのみなさんこんにちは。ボクは中学１年生です。さっそくですがゲームの体験談などについて書きたいと思います。ドラゴンは頭が弱い！　そこで、ボクは空を飛びドラゴンの上に乗りました。一度は攻撃をくらってひるんだものの、再びドラゴンに立ち向かいました。

泣ける話があります。ＦＭシリーズ用のドラ・スレにはＳＡＶＥのマジックがなかったのでドラゴンを倒すのに時間がかかってお母さんに怒られてしまいました。

（東京都・斉藤博一）

●拝啓　日本ファルコム様

ぼくは先日フェイズＩを解きました!!（Ｌｏｇｉｎのドラ・スレ体験談をみてですが）そしてその体験談どおりに最後のＣＲＯＷＮを置く前にセーブしたつもり（ハイ、ここを注目）でした。そろそろ夕食どきだったということもあって、「セーブもしたし、後でやるか　」という気で電源を切ってしまったのです。ぼくはルンルン気分でゴハンを食べ、テレビを見て、９時を過ぎた頃にもういちど部屋に戻ってＰＣ8801ｍｋⅡの電源を入れました。まだ、ぼくは自分の犯した重大なミスに気付いてはいませんでした。そして、魔法のツボをひとつ取ってロードしたら、“アッッ!!”○△×÷<>￥＄…ぼくは頭に水爆を落とされたようなショックで少し気を失ったんじゃないかと思ったほどです。そう、なんとぼくはディスケットについているライトプロテクトシールをはがさずにセーブをしていたのだったあ～。

画面には前の失敗作がはっきりと描き出されていました。でも、いいんです。Level 2.0は面も多いしスピードも速いようだから、この旧バージョンのディスケットともお別れになる運命なのだから。だから、早くLevel 2.0が欲しいと思い、これを書きました。

（大阪府・広田秀男）

●ハガキで参上！

はじめまして。ぼくはドラゴンスレイヤーはＸ１では、出ないと思っていました。でも、出たと聞いたとたんに5,900円はたいて買いました。ドラ・スレは最高！　今はやっとドラゴン２首やっつけました。魔法は使えるはキャラクターはいうことなし、あきなくて面白いです。Ｘ１は少し高い値段だけど満足です。サヨウナラ!!

（東京都・松浦宏和）

●パソコン雑誌は信じていいの？

ぼくは、いまモーレツに感動しています。なぜかというと、ジャーン(効果音付き)。ドラゴンスレイヤーを解いたといいますか、４つの王冠を手に入れました。思えば今年の３月、弟にむりやり買わせたこのソフト。ぼくは以前にもＲＰＧを買ったことがあるのですが、いまひとつでした。でも、パソコン雑誌ではよく書いてありました。ドラゴンスレイヤーも前代未聞麻薬的爽快遊技などと宣伝されていたので不安と期待がいりまじっていました。しかし、ロードが終わりゲームを始めると、なんと単細胞のぼくでも簡単にＰＬＡＹできてとてもうれしく思いました。

（静岡県・渡井雅俊）

●ファルコムさんがんばって！

ドラゴンスレイヤーを実際にプレイしてみて、感じたことがたくさんあります。ぼくは自分で考えたり兄と協力してどんどん上達していきました。

そして、最初は、ワープゾーンなどはあまりわかりませんでしたが、この世界の大部分の地図を知り、今もゲームに熱中しているほどです。自分のなわばりみたいにモンスターが入ってこれぬように広大な領土をつくって、またモンスターが出られぬようおいけすをつくって、もう自分の思うがままにゲームが進められるようになりました。ついには、ドラゴンを５回ほども倒し、うち、４回もクラウンを家に持ち帰ることができるようになりました。

（新潟県・高橋信穂）

●遊ばずにはいられない

この間、僕はドラゴンスレイヤーを買いました。雑誌でドラゴンスレイヤーの載っていたページをはじめて開いたとき思わず、買わずにはいられなくなりました。最初の１回目はどうも意味がわからずすぐ終ってしまいました。で２回目はすこしコインを取り、十字架をとってワープの所に入りました。すると、なんでこんなにバケモノだらけのところにくるんだと、思わず「ギョエエエ」と声を出してしまいました。十字架をもっていたので、攻撃はされなかったものの、動く所を封じられてしまい、しょうがなくＢＲＥＡＫ　ＫＥＹを押してしまいました。クソ！

それから、めちゃくちゃ研究して(？)パワーストーンをとり敵を倒し、経験値を増やし、やっとひとつの魔法が使えるようになりました。もう「感動！」の一言でした。

（東京都・高橋義之）

XANADU ザナドゥ

ドラゴンスレイヤーとは比べものにならないくらいおもしろかった。
（徳島市・長田時彦・15才）

完璧なデキだと思うけど、もうすこしBGMを増やして欲しかった。でも、最後にドラゴンを倒したときは思わず感動して涙が出てしまった。
（石川県・桜井裕史・15才）

買ってからだいぶたったのですが、いまだにLEVEL６、７をうろついてます！
（吹田市・奥井良一・14才）

LEVEL２になったら迷路が変わってしまってびっくりした。あまりにすばらしかったので、ほかのゲームがかすんで見えた。
（文京区・流石伊知郎・12才）

会話ができればもっとよかった！　これからもがんばってください。
（千葉市・幸田憲一・13才）

このゲームは、88ＳＲをもっていたときに買いましたが、98ＶＦ２にかえてからもまた、買ってしまいました。一度解いてはいますが、とてもおもしろく文句のつけようがありません。ただ、食料をたくさん買うときに、せめて４ケタぐらいいっぺんに数字を入力できるようにして欲しかった。
（広島市・大石幸司・14才）

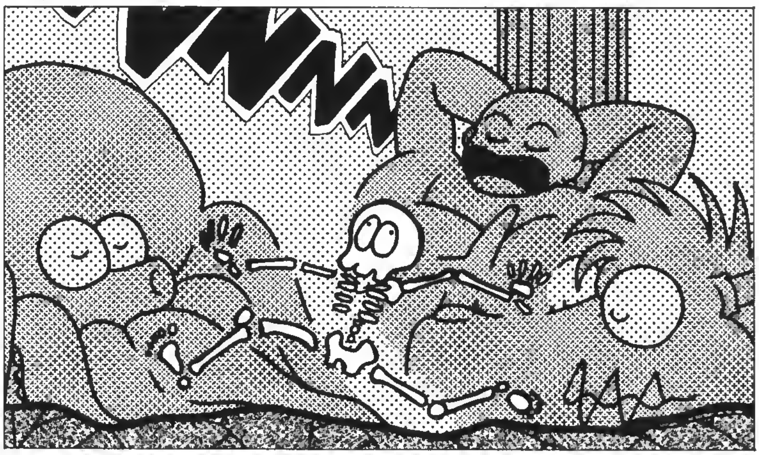
敵と戦うときキャラクターがなめらかに動くのが良かった！　これからも、他のソフトハウスに負けずがんばってください。
（奈良市・山本隆男・15才）

ぼくは、テープ版しか買えませんでした。しかし、ディスク版と比べてみてもそっくりそのままなので驚きました。Ｘ１のすごさとファルコムのすごさに感動しました。ディスクドライブは買おうと思いますが、これからもテープ、ディスクともにすばらしいものをつくってください。そして、リアルタイムＲ・Ｐ・Ｇといえばファルコムといわれるくらいになることを期待しています。
（横浜市・河野裕一・15才）

カセットでプレイしているが、長いロードが気にならないくらい興奮する。すごいゲームだ。
（静岡県・三浦誠・18才）

Falcomで働きたいよ～っ。
（兵庫県・佐藤博志・17才）

マニュアルがもっとしっかりしてい



ファルコム・ファン有志による ハイパー座談会

ハイホーッ!!　みんな元気印ですか？　ええと、今日は日本全土に散らばるファルコムファンの中から、3人をCatch upして座談会をやっちゃおうというほんと、めったにない企画なんですけど、モロ手をあげて喜んでもらえることを祈ってます。あ、自己紹介するのをすっかり忘れてました。わたしは、進行役をつとめさせていただきます“高橋・マッキントッシュ・陽子”です（以後、Ｍ・陽子）。

さて、会場となる東京都内の喫茶店に、どうやらメンバーが集まり始めたようです。では、行ってきまぁーす。

Ｍ・陽子：
みなさんお忙しいところおいでいただいて本当にありがとうございます。まだ、遅れている方がいますがとりあえず座談会を進めることにしましょう。まず、ファルコムのゲームとの出会いみたいなところからお話ししていただけますか？

おたく星野：
最初にことわっておきますけど、僕の場合ファルコムには是非がんばって欲しいから、時々きつい発言がでるかもしれません。でも、みんな愛情の裏返しだと思って聞いてもらえるとうれしいです。
僕が今、日本ファルコムに抱いているイメージっていうのは、もう100%ブランド物っていう感じなんです。僕は

声 ユーザー登録ハガキから

ればよかったけど、テープ版でここまでできるとは思わなかった。LEVEL３でつっかえてしまった。
（新潟県・今井博紀・14才）

パラメータが多いのでびっくりした。買って損はないと思う。
（町田市・斉藤守・16才）

大きなキャラクターがおもしろい。
（川崎市・高橋直樹・14才）

ぼくらの間で評判のザナドゥは思った通りおもしろく、いまはなかなかてこずっていますが、いつか必ずドラゴンを倒します。次作を楽しみにしています。
（名古屋市・菅聡一郎・16才）

デカ・キャラが好きです。キャラクターを鍛えるという全く新しいシステムが良いと思う。
（北海道・森田拓也・13才）

ザナドゥは言うことなしのゲームだ!
（神戸市・大江伸一郎・12才）

善と悪についてLOGINにのっていたがステージ３でテンプルに行っても追い出されたのにはまいった。
（新宿区・佐竹正彦・16才）

死ぬまでに一度はやりたかったゲームだ!?　買ってよかった。
（京都市・橋本直也・16才）

ハッキリ言ってオモシロイ！　広告に出ているより楽しい！　徹夜もした。日本ファルコムバンザーイ!!
（小平市・栃本貴規・13才）

いままでのなかで最高にオモシロイ。文句なしである。あえて言うならFM－77AV専用を出して欲しかった。
（長野県・滝沢健一・18才）

ファルコムは最近ものすごいソフトをいっぱい出すので、すばらしいと思います。これからも、びっくりするようなソフトを出してください。
（岐阜県・亀谷治彦・15才）

ザナドゥはドラゴンスレイヤーIIにも関わらず、少しもあきさせない。絶対、認定証もらうぞ！
（福岡県・山口慎一郎・17才）

非常におもしろく、何度でも遊べるゲームであった。
でも、いまはディスクが壊れています。
（京都市・居藤芳治・23才）

おもしろいゲームだけど、1000円値段を下げてください。
（宇都宮市・松平範明・20才）

これからもずっとおもしろく、むずかしく、やりがいのある日本一のゲームをつくってください。
（埼玉県・宮崎勝彦・15才）

いままでのゲームと比べて、どの面を見てもすぐれていると思う。
（広島県・藤原裕・13才）

簡単そうでむずかしい。隠れキャラを入れて欲しかった。
（和歌山県・大久保俊伸・15才）

友人の持っている88ＳＲ用のザナドゥにアンプとスピーカーをつけてＢＧＭを聞くと何ともいえない気持ちになる。ぼくは、あの音楽を作った人を尊敬しています。
（秋田県・熊地学・14才）

ザナドゥ・GOODSを通販できるようにしてほしい。田舎じゃ買えねー！
（島根県・尾崎浩・20才）

言うこと無し!!
（福岡県・竹上史朗・11才）

ザナドゥは僕の理想のソフトなので、とてもおもしろいです。こんどは、これよりもいいものを作ってください。
（新潟県・野崎博幸・14才）

日本ファルコムのソフトはいつもすごいので、今後ももっとハードの限界を超えるようなソフトをつくってください。
（福岡市・江崎一洋・21才）

感心させられた…。
（港区・洪性弼・16才）

道具・武器などの個数がわかりにくかった。パーティが組めればもっとよかったと思う。
（豊中市・木村知博・20才）

アクションゲームって感じだったけど、一筋縄ではいかない。
（埼玉県・高橋秀樹・14才）
〔敬称は略させていただきました〕

日本に比べたら明らかに水準の高い海外のゲームソフトで育ったせいか、目が肥えてしまって、アクション性の強い日本のゲームソフトにはなじめなくなっていました。でも、その"なじめない"という障害をはずしてくれたのは日本ファルコムのザナドゥでした。まあ、最初ザナドゥが出たとき「ああ、またしょうもないRPG出して」なんて思っていたんです。でも、実際遊んでみると、内容に関して言えば正直、僕が期待していた海外ソフト並の物とは違いましたが……レベルの高い低いではなくて、ジャンルが違うというか、アクション性も強く、新しさの点で違っているかなという印象を持ちました。まあ、それでも僕がこれを機に日本ファルコムを好きになった理由を言うとすれば、やっぱりゲームソフトの完成度が高かったということです。僕なりに完成度判断の材料っていうか、見るところっていうのはありますが、一言でいえば"全体から漂う風格"というところでしょうか。「やっと、日本でもここまで作ってくれるところが出てきたか。」というのが本音です。

M・陽子：
わあ、考えがしっかりしていらっしゃるんですね。黒木さんは、アクションゲーム中心とお聞きしましたが。



ザナドゥ シナリオII

各面をつないでいる洞窟が一方通行になっているとは知らず、他の面に行ったら戻ってこれなくなりました。
(川越市・小峰剛・14才)

認定書がほ・し・い！
(日野市・小林直樹・16才)

あの逆さつららにはまいった。
(札幌市・猪股周平・12才)

シナリオIIIを出してください。
(京都市・村山和彦・17才)

前よりむずかしい！　さすがシナリオII。スタート地点はもちろん、1面からワープがあるなんてこまっちゃうよーん。とげとげのおかげですぐに死んじゃう。なんとかして!!
(静岡県・佐野浩一・15才)

前作よりむずかしかったけど、とってもおもしろかった。鍾乳洞みたいのには驚いた。
(静岡市・中坊知義・13才)

すこし、むずかしすぎるような気がするが、そこが楽しい。
(国立市・柳川圭一・19才)

末永く遊べそうだ。つぎに何が起こるか楽しみなゲームだと思う。これからもよりよいソフトを開発してくれることを期待しています。
(京都府・桜井博之・16才)

寝込んでしまったのではがきを出すことにしました。実は、つい熱中しすぎてカゼをひいてしまったのです。そういえばシナリオIのときもカゼをひいたなあ。
(埼玉県・下田満・19才)

パッケージの大きさにはびっくりした。その分目立っていた。
(板橋区・高橋宏実・14才)

音がきれいなので感動した。
(奈良県・吉本健一・14才)

前作同様ＳＨＯＰに絵が欲しかった。場面によってＢＧＭが変わるのがとてもよかった。
(川崎市・西沢邦男・14才)

シナリオIIは安くて良かった…。
(新潟県・山本良昭・14才)

デカ・キャラが強すぎるよーっ。
(兵庫県・荒木正博・14才)

ザナドゥIIIを出してください。おねがいします。とってもおもしろくて、とってもむずかしいです。
(世田谷区・野村哲・14才)

全体のマップが見れると良かったと思います。
(小金井市・高松房枝・31才)

ザナドゥ・シナリオIIは、Iでやって欲しい所をすべてやってくれた。これからも、思いもよらないものを期待したい。
(東京都・赤城光紀・16才)

値段をもっと安くして欲しい。
(富山県・武田真・14才)

ＢＧＭの音量調整をつけて欲しかった。スピーカーに布をかぶせてやって



ふつうの黒木：
むずかしいことはわからないけど、僕はとにかくアクションゲームが好きだったから、ＲＰＧなんてしらないよっていう顔をしていたんです。ところがある日、友達が「アクション派向きのＲＰＧが出たんだぜっ！」っていうから、食わずぎらいなのもくやしかったんで思いきってザナドゥを買ってプレイしたんです。ハッキリ言ってオモシロかった。どこがっていわれると、まずあっちこっち動き回れるし、テクニックも必要。それに、デカ・キャラとの戦いとか目いっぱい楽しかった。アクション派の僕としては1ドットで敵の攻撃を避けるっていうのを信念にしてるんで、そのへんのテクニックが使えたことがうれしかったです。でも、右側の窓のところにある数字がなにを意味しているのか覚えるのに時間がかかった（笑）。
おたく星野：
もうすこしザナドゥの話をさせてもらうと、グラフィックは確かにすばらしいんだけど、ちょっとこどもっぽい感じでしたね。ショップのところなんかは結構するどかったのに。キャラクターがかわいいとそれまでに出てきたゲームソフトを見てもわかるように、受けはしますが、ストーリーに対してゲーム内容が浮いてしまうと思うんです。それに、地下はやっぱりといっていいくらい、レンガにハシゴ。2年ぐらい前に木屋さんが迷路に重力をつけたらロードランナーみたいになったっていうことを言っていましたけど、なんとかファルコム独自の考え方みたいのを入れて欲しかったですね。例えば、自分の体を上昇させる魔法があるとか。こだわるようですが、どうしてもハシゴはやめて欲しかった。
もうひとついいですか？

声 ユーザー登録ハガキから

います。
（静岡県・河合英夫・15才）

ザナドゥファイル（シナリオII版）も出してください。
★…今回の本は気に入ってもらえたでしょうか？　　（編集部）…★
（尼崎市・中倉裕志・24才）

98ユーザーのために640×400ドットフルグラフィックで作ってください。
（奈良市・雪沢光二・18才）

私は、シナリオIIを買ったその日に隠れキャラを出してしまった。
（福島県・石川雅之・14才）

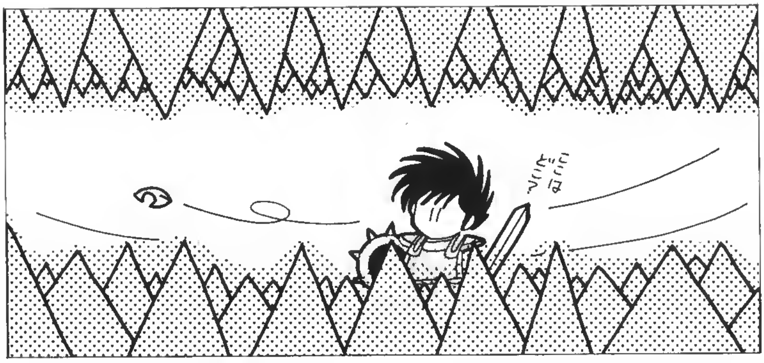
これからも、おもしろいソフトを“安価”で出してください。
（福島県・枝並信幸・15才）

ザナドゥはちゃんと解きました。シナリオIIも正統に解きたいです。
（東大阪市・柳原良亮・17才）

BGMが多くあきさせない、ゲームの設定がおもしろいなど数々の点でほかのRPGを上回っている。
（兵庫県・原真之介・13才）

キャラクタを作成した後に、ザナドゥIIをやると、キャラクターの力の配分が変わってしまうことがありますが、もしかして、バグでは……。
（練馬区・毛見昭徳・22才）

ザナドゥ・シナリオIIは面白い。でも、すこしむずかしすぎてすすめません。ワープするのをなんとかして欲しかった。武器をすこし増やして!!
（大阪市・塚本俊也・15才）



ザナドゥで作ったキャラクターでシナリオIIをやりたかった。シナリオIIIが待ち遠しいぜ。
（滋賀県・立間克志・13才）

できれば、X1ターボで高解像モード・FM音源対応にして欲しかった。
（足立区・久米浩一・26才）

なんてむずかしいゲームなんだ。最初の面からワープするぅ!!
（岐阜市・丹羽拓也・17才）

武器をもっと増やして！　英語ばっかりなので、調べるので苦労した。
（東京都・栗林崇・14才）

むずかしいから手ごたえがある。
（新潟市・渡辺晋・15才）

最初からワープの連続でわけがわからないよー。出会う敵が強いのか弱いのかわからないからビクビクする。特にデカ・キャラがド迫力!!　シンやフェイスは大好き!!　Hydraもなかなか。でも、せめてマップを載せて欲しかった。
（静岡県・金原一成・16才）

ファミコンにできないゲームをこれからもどんどん作ってください。期待してます。
（栃木県・星野敏孝・17才）

まだ、レベル1しかやってないけどワープが多い!!
（愛知県・阿部邦彦・14才）

シナリオIII・IV…を1年おきくらいに出してください。
（浜松市・鈴木大介・15才）

Falcomのゲームはとてもすきだ。自分でもこんなすばらしいゲームを将来作ってみたい。
（新潟県・小沢和成・14才）

ザナドゥコンストラクションセットというものを出して欲しい。
（岐阜県・米川雅樹・13才）
〔敬称は略させていただきました〕

ふつうの黒木：
どうぞ。



おたく星野：
あと、ゲーム中で会話などができたら良かったですね。無口っていうのはなんとなくつらい。
ふつうの黒木：
なんどもいいますが僕はアクション派なので最初の方はキャラクター弱いでしょ。だから、敵を倒して宝の箱をみつけてもなかなか開かなかったりして、もうじれったくてしょうがなかった。もっと力を一っ!!　って感じで目いっぱい戦いまくりました。そのかいあって終盤の方になって楽にはなりました。だから、僕の見方っていうのは、戦いを楽にするために、ほとんど一発で敵を倒して気持ちよくなるために、なおも戦ったってところですねえ。魔法もそれなりに楽しかったけど、僕は肉弾戦が絶対に好き。
M・陽子：
みなさん、いろんな思い入れがありますねえ。でも、共通の意見はやっぱりファルコムのソフトで、自分の世界観が変わってしまったというところでしょうか。
おたく星野：
そうだねえ。
ふつうの黒木：

Romancia ロマンシア™

SAVEできるとよかった（MSX版)。でもBGMはよかった。
（台東区・北村武史・14才）

とてもMSXのゲームとは思えない。スクロールの良さといい速さといいとても良い。
（神奈川県・安部泰彦・21才）

ロマンシアは3日あれば解けるでしょう。簡単ですからね。でも、はまったらヒントください。もっともっとおもしろいソフトを出して!!
（三重県・浜口佐紀夫・12才）

今まで、こういうタイプのゲームはしたことがなかったのでとってもおもしろい。これからも、もっとおもしろいゲームを作ってください。
（福岡県・大石達也・14才）

スクロールはきれいだったけど、わけがわからなかった。
（千代田区・高橋幸治・13才）

まだ、プレイ中だけど、キャラクターも良くてなかなかおもしろい。
（世田谷区・田辺洋一・14才）

むずい!!
（西宮市・中里直樹・9才）

さすが木屋さんだけあって、スクロールや重ね合わせがうまいっ！
（大阪府・井伊一生・16才）

ロマンシア・シナリオIIを出しましょう!! デカ・キャラを登場させて。がんばってください。
（徳島県・藤田大作・13才）



ロマンシアはむずかしすぎるよ～。マラソン大会で疲れているのに、無理に体を起こして買ったのだ。セーブ機能が欲しかった。
（世田谷区・斉藤陽孝・14才）

もうちょっとロールプレイングの要素をいれて欲しかった。
（静岡市・市川裕士・18才）

To 木屋様
4台の機種でいっしょにソフトをつくるとはあなたは神様です!!
（静岡県・清水明雄・16才）

ロマンシアはむずかしい！ のろいのかかっている壁はどうやって入るのかわからない。でも、キャラクターはいいし、ユーモアセンスもあっておもしろい。
はやくクリアしたい!!
（岩手県・照井剛喜・16才）

メイン画面がもうすこし広かったらなあ。
（広島市・米田光司・20才）

なんとか王女様の前までは行けましたが……。
（上田市・伊関由伸・17才）

いえてる。
M・陽子：
あ、どうやら座談会のもう一人のメンバーが到着したようです。では、さっそく、お話に加わっていただきましょう。まず、最初にファルコムソフトとの出会いからお願いできますか。
チャダ倫子：
コンニチワ！ どうも遅れてごめんなさい。新宿で車がこんでて、途中から電車できちゃった。ええと、わたしは、会社でパソコンはいじっていたんですけど、事務ばっかりでしょ。拒否反応を示す寸前まできてしまいまして……でも、これじゃあまずいっていうんで、何とかパソコンに接する方法はないかと思ってゲームに手を出したのが最初です。どちらかっていうと手の器用な方ではないので、バシュバシュっていうような、敵がビュンビュン飛んでくるシューティングっていうんですか、ああいうスピードの速いゲームにはなかなかついて行けなくて苦労していました。でも、あんまりアドベンチャーゲームみたいにじっくり考えるのも嫌な性格なので一わたしってわがままですねーちょうど中間を行くような面白いゲームはないかなーって思って、友達とかでパソコン好きな人にあたっておいたんです。そうしたら、「ち



声 ユーザー登録ハガキから

こんどのロマンシアは、全体的にみてBGMが実によかった。ただひとつセーブできるようにして欲しかった。自己採点ではこのゲーム、95点ていうところです。

（埼玉県・中田一稔・17才）

せ・せめてコンティニューを……。

（神奈川県・本木慎次郎・15才）

キャラクターがかわいくてとても熱中する。

（愛知県・早川尚志・12才）

グラフィック、サウンド共にきれいです。

（埼玉県・中沢新一・15才）

お姫様の助け方を教えて!!　アイテムは８つもっています。

（三重県・石崎要治・12才）

ＦＭ音源バンザーイ!!　ヤッタネ！　Ｘ１でやっとＦＭ音源対応のソフトがでました。これまで、ＰＣ88、ＦＭのユーザーにバカにされてきたが、もう違うぞっ。

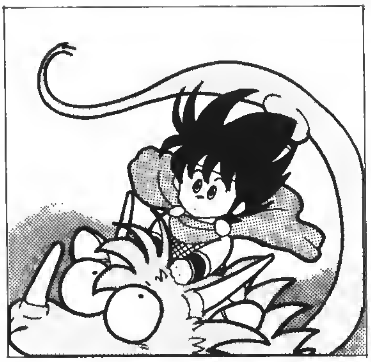
（福岡県・小森浩文・18才）

ドラゴンスレイヤーシリーズをもっとつづけてください。

シューティングっぽい要素を入れてみては？

（高知県・植田英樹・16才）

Ｘ１用のロマンシアでディスケットに貼ってあるシールをください。最初からはがれかけていたので、手で押さえてみましたがのりが乾燥していてひ



っつきません。非常に見苦しいので新しいのを貼ってやりたいのです。お願いします。

（大阪府・にお裕之・17才）

ロマンシアはたのしいよー！

（千葉県・弓削憲一・14才）

スピードを変えられるのがいい。

（東京都・大園克人・20才）

むずかしい！　当分遊べそうです。

（八王子市・布谷昌義・15才）

こんどから、もうすこしキャラクターの大きなゲームを作ってください。

（愛知県・森田広明・14才）

このような感じの完全なアクションゲームが欲しい。

（横浜市・鈴木基之・17才）

ファルコムのＲＰＧはアクション性が加わっていますが、本格的なＲＰＧがファルコムからでるのを期待しています。

（茨城県・加藤弘志・12才）

値段をさげてくださーい!!　お金がないもので借金がふえてしまった。

（大阪市・浅井肇・13才）

これからもファンの心をつかむようなソフトを作ってください。

（静岡市・鈴木勝寿・16才）

かなりポップな楽しいゲームですが、謎が多すぎてむずかしい。しかし、パソコンであそこまでなめらかで、ちらつきのないゲームをつくれるファルコムの方々にはただただ脱帽。次回作を期待しています。

（千葉県・古川浩・16才）

これからもロマンシアのようなゲームを作ってください。

（神奈川県・稲葉仁・16才）

ロマンシアは、ゲームを解くよりプロテクトを解く方がおもしろかった。ロマンシアの主人公の名前は、フレデリック・バーディット・スペンサー・ジュニアと何か関係があるのでしょうか？

（徳島県・河野好彦・18才）

ロマンシアのオープニングは最高だっ!!

（三重県・川端清洋・13才）

主人公のキャラクターがもうすこし大きかったら、最高だったのになあ。日本ファルコムガンバレ!!　フレーッ、フレーッ!!

（埼玉県・成田純夫・14才）

〔敬称は略させていただきました〕

ようどいいのがあるよ」って言われて日本ファルコムさんのザナドゥに手を出しました。

おたく星野：

みんな、最初に手を染めたのはザナドゥみたいですね。

ふつうの黒木：

そうですねえ。

チャダ倫子：

で、遊んだんですけど、はじめマニュアル読んでもなにがなんだかわからなくて、少しずつやっていたっていう状態がしばらく続きました。地上でなにをしていいのやら、とにかくうろうろ、うろうろしてました。途中で人の頭の上を飛び越えていったり、素通りできればいいのになんて思っていました。なんかワケがわからなかったです。でも、パソコン雑誌とか、お友達から少しずつ情報をもらっていって、なんとか遊べるようになったんです。

ファルコムさんのソフトでいいところは、なんといってもキャラクターのかわいいところ!!　剣なんかエイッ、エイッって感じで一生懸命振ってくれるでしょう。かわいくってしょうがないわっ。わたしはもう、すっかりファルコムファンです。

Ｍ・陽子：

さきほどもでましたが、みなさんザナドゥが日本ファルコムとの最初の出会いなんですね。偶然と言えば偶然ですね。では、ザナドゥはシナリオⅡも出ていますがそちらの方はどうでしょうか？

おたく星野：

Ｄ＆Ｄなんかもそうですけど、ベーシックセットがあらかじめあって、それさえあれば、あとはシナリオをとっかえひっかえいろんな状況で楽しめるっていうのは、いいことだと思います。コンピュータソフトの世界でもウィザ

ドラ・スレ IV

ドラ・スレシリーズをこれからも出し続けてください。期待しています。
（宮城県・箱崎貴司・14才）

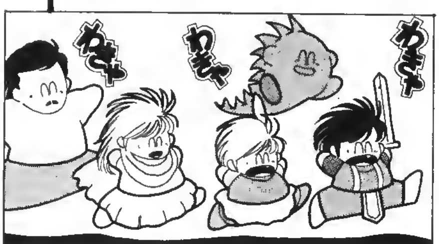
金を稼ぐのがとっても大変！　それとドラ・クエIIみたいに、十字キーとボタン２コのみでプレイ可能なゲームだったら良かったと思う。でも、BGMはとってもよかった。
（富山県・放生栄伸・12才）

プレゼントはないんでしょうか？
（三重県・角山章・13才）

さすがファルコム。やっぱりおもしろい!!　サイコーだ。
（高知市・廣瀬健太郎・16才）

ドラ・スレVはいつ出ますか？
（埼玉県・木佐貫安正・17才）

５日で解いてしまった。
（大阪市・加藤慎司・16才）



ゲーム内容はもちろん、マニュアルからパッケージまで、貴社の製品はオシャレで好きです。
（荒川区・真野忠勝・27才）

ゲーム内容、BGM、グラフィックはとてもよくできているが、値段が高いのがちょっと難です。
（岐阜県・橘克夫・15才）

このゲームは、５人が違った能力でやるのでぜんぜんあきないしおもしろい。
（新潟市・皆川裕・13才）

すこしぐらい値段が高くてもいいから、おもしろいソフトを出してください。
（福島県・安部直樹・18才）

ＭＳＸ２用のゲームをもっと作ってください!!
（京都府・山崎栄・13才）

はっきりいってキー操作がむずかしいよー。まだ、アイテムをすこししかとっていないので、お金を貯めようとおもっているんですが、アイテムの値段がとっても高い！　ドラ・スレVを出すときは、そこのところ考えてください。
（港区・金山裕正・14才）

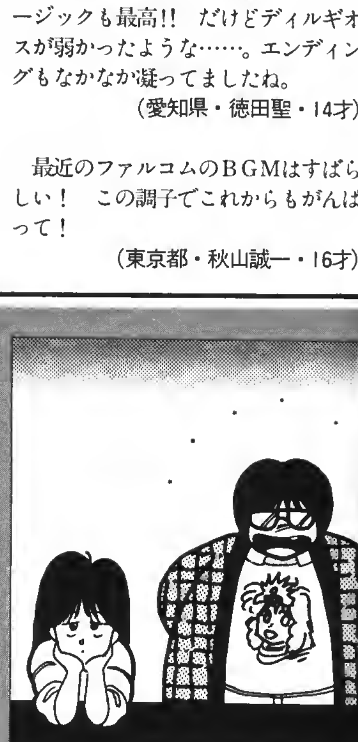
はじめはとっつきにくかった気がする。それから、やっぱりパスワードはめんどうだった。ひらがなの“ね”と“ぬ”なんか良くまちがえちゃいますよっ!!
クラウンがあと１コ足りないよー!!
（横浜市・太田潤一・16才）

いやあ、いきなりすごいゲームですね。やはり２メガROMをつかっただけのことはあります。わたしはアクションが得意なのでとても気に入りました。これからも、ものすごいゲームを作ってください。
（神奈川県・真野保・13才）

なんといってもスケールが大きいですね。キャラクターも可愛いし、ミュージックも最高!!　だけどディルギオスが弱かったような……。エンディングもなかなか凝ってましたね。
（愛知県・徳田聖・14才）

最近のファルコムのBGMはすばらしい！　この調子でこれからもがんばって！
（東京都・秋山誠一・16才）

ードリーなんかも、シナリオの中にキャラクターを移すことで、その世界を体験させることに成功しています。そういう点で、ザナドゥもシナリオIIを出したっていうのはやっぱり画期的だったと思います。
ふつうの黒木：
しかし、シナリオIIはむずかしかった。各面が変なふうにつながっているから一度入ったらなかなかもどってこられないとか。前にもまして、不用意な行動はできなくなった。とにかく１面からワープだらけなのにはまいった。トラップといえばトラップなんだけど、プレイしているものが勝手にはまっていくトラップっていうのは、数が多いとものすごく大変。逆さつららなんか、もういやだ!!
チャダ倫子：
でも、シナリオIIには認定証がないのかしら？　あれだけむずかしかったんだからぜひ発行して欲しいなあ。
M・陽子：
つぎに、ロマンシアに話題を変えましょう。これも、かなり話題になったソフトですが、みなさんはどうでしょうか？
チャダ倫子：



声 ユーザー登録ハガキから

太陽の神殿

修学旅行から帰ってきて、店に行ったら置いてあったので、買ってしまいました。ロマンシアを買おうと思って貯めたお金だったのに……また、6800えん貯めるぞ!!

（静岡市・堀川明人・16才）

ゲームソフトって意外に高い。

（埼玉県・七五三掛秀樹・26才）

太陽の神殿は、旧88ユーザーでもFM音源ボードで音楽が鳴るので良かった。アドベンチャーゲームは、プリンタにいつでも任意の文字を出力できる機能が欲しい。

（東京都・落合清隆・18才）

いままでのAVGのような煩わしさがなく、謎解きに専念できます。これからも、おもしろいソフトを作り続けてください。

（東京都・吉田康弘・18才）

アステカII、期待通りおもしろいです(特に、音楽・効果音が良い)。自分ではゲーム半ばを過ぎたとは思っていますが、どうやら壁につきあたってしまったようです。アクションAVGという分野をさらに押し進めてください。できれば推理ものなどがいいです。

（平塚市・水崎晃彦・22才）

10／16、今ちょっと行き詰まってます。助けて!!

（千葉市・平野喜一・27才）

アドベンチャーゲームをここまでプレイしやすくしたのには驚いた。ジョイカードだけでできるので、まるでファミコンをやっているような感じがした。グラフィックもきれいで、とても見やすく、FM音源も素晴らしい。花丸をあげよう。わたしの勤務先（某パソコンソフト販売店)でも売れている!!

（大阪府・匿名希望・23才）

ダイレクトメール、パソコン誌などで発売の日を心待ちにしていました。

まず、マニュアルを見て「ナンダコリャー！」ディスケットをブートして「ハレハレ！」。本格的にゲームに取り組むのはこれからですが、期待できそうです。

（埼玉県・伊勢亀誠・26才）

ゲームがアイコン選択でできるとはすごいと思った。ゲームの宣伝人が送ってくれるのがありがたい。

（長野県・武井文哉・21才）

雑誌の紹介には「アイコンで操作は楽」なんて書いてあるので気軽に取り組んだらむずかしい。



（静岡県・鈴木成人・29才）

アンケートに答えた人には、プレゼントを贈るべきです。

（芦屋市・熊本幸夫・45才）

すっごくむずかしい!!　まだアイテムが2つしか集まっていない（ゲームをはじめてから1週間がたつというのに)。すみませんがヒントください(ウソ)。とにかく、何ヵ月かかっても自力で解きます。

（横浜市・若竹達弥・16才）

アイコン表示のアイディアがよかった。移動が簡単！　単語探しが無くていい。

（板橋区・柱山直樹・15才）

日本ファルコムみたいなところに就職してバリバリ働きたいです。

（札幌市・高橋茂生・17才）

〔敬称は略させていただきました〕

まず、オープニングで感動!!　キャラがかわいいの。やっぱりRPG!?はキャラが命だわ!!　セリナ姫大好きよ。

おたく星野：

うーん、キャラクターですか……。僕は、れっきとしたRPGとしてロマンシアをみた場合(チラッと黒木を見る)、必ずしも手放しで喜べるものではないと思うんです。先にいっておきますが、ゲームは確かに面白いです。でも、やっぱりゲームが子供向けっていうか、ちょっと全体的にかわいいつくりになっているというか、むずかしい言い方になりますけど、もうすこし“雰囲気”をつくりだして欲しかったですね。どうみても、アクションゲームに近い。

ふつうの黒木：

でも、星野さんは“おたく”ですからそういう意見が言えるんだと思う。ロマンシアってアクションゲーム的ですごくいいんじゃないかなあ。キャラクターが小さいっていう意見も出ているけど、決してそんなことはないと思う。

キャラクター状態をあらわしているパラメータも、みんなグラフみたいになっていておもしろかった。

チャダ倫子：

ロマンシアってコ○プ○ィークに漫画が載ってるでしょう。それと、JICCで絵は他の人だけどゲームブックとハンドブックも出しているでしょ。これってやっぱり原画をつくった都築さんの絵の魅力に触発されているところもあるように思うんだけども。

M・陽子：

そうですね。わたしも個人的には都築さんの絵のファンです。あ、他の人の絵も好きな人ごめんなさい。では、最近の作品になりますが、イースにいきましょう。

おたく星野：

Ys イース

イースはおもしろい。ほんと、のめり込む。やってると時間がたつのを忘れてしまう。謎もまあまあだし、デカ・キャラも適当に強い。バランスもいい。ぜひ、続編を出して欲しい。

（広島県・木曽 彰・16才）

今、イースを解いているので、意見させてください。僕はRPGは下手というかとっても苦手でして、はじめはためらって買わなかったのですが、友達に勧められてイースを買いました。

はじめて画面と音楽を聞いたとき「スッゲーッ!!」と思ってしまい、その日から夢中でやっています。ファルコムさん！　これからもイースやザナドゥのような名作を作ってください。ロマンシアやりたいんだけど、お金がないので、こんどお金が貯まったら買わせてもらいます。

（三重県・高橋良仁・16才）

イースは大変おもしろい。アドベンチャーの要素もあり、RPGの要素もあるようだ。それに加えてマニュアルも凝っている。まるで、本当に自分が主人公になって冒険しているようだ。今後も、この様なすばらしいゲームを作って欲しい。

（大阪府・中西一広・17才）

敵キャラの動き方がいいし、音楽もいい。ゲーム自体が簡単だったのも良かった。イースはどことなく他と違う感覚を与えてくれた。

（静岡県・近藤奈央・13才）

このゲームは、とにかく楽しい！　BGMはいいし画面もきれいであきないゲームです。エンディングすごくよかったです。

こんどはパーティを組むRPGやシミュレーションをもっと作ってください。

（愛知県・長谷川裕一・16才）

「ダームの塔」内でシルバーアーマーが見つからない。でも、オープニングは最高。

（奈良県・清川正治・26才）

イースを解いたが、女神と6人の神官を出して欲しかった。イースの本の真の力とは？　十分楽しめたけど、ひょっとしてアデルの次の旅になにかがあるのでは……うーん、プレイヤーに問いかけるソフトだぜ。

（秋田県・佐藤慎治・18才）

経験値を必死で稼がなければならない今までの根性ゲームと違い、やることをやれば、レベルが上がるのがいい。ぜひYsIIも出して欲しい。

（広島県・桝谷幸一・17才）

なんでFM音源対応じゃないんだ!!　僕なんか、イースのためにわざわざFM音源ボードを買ったんだぞ!!

（埼玉県・五味次郎・14才）

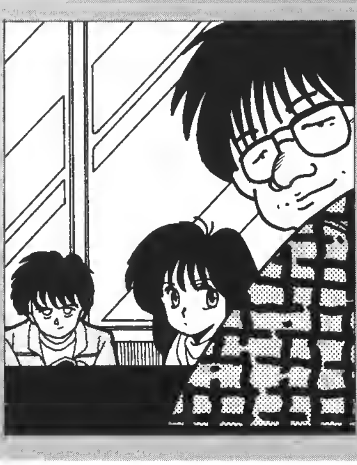
6月25日、午後9時25分イースを終了いたしました。デカ・キャラを倒すのに3時間以上かかりました。最後の敵はザナドゥの考え方がわかっていればすぐやっつけられますね。

（大分県・今村 徹・29才）

今、塔の中の金と銀の顔のデカ・キャラのところで詰まっています。あれは本当にむずかしい。でも、ここまですんなり来てしまったのでちょっと物足りなかった気がします。でも、BGMはいいし、おもしろい。

（茨城県・井戸本弘之・13才）

このゲームをやっての第一印象は音楽と画面のできが素晴らしいと思ったことです。最初のうちは、とても簡単だったけど途中から進まなくなってしまいました。やはり、ファルコムさんは人をおもいっきり悩ませるソフトを作っていると思い、闘争心がわいてきます。もっともっとこんなソフトを待



イースよ……（おもいっきりシラケル）。

チャダ倫子：

がくっ。

ふつうの黒木：

がくっ。

おたく星野：

イースで印象に残ることといえば、その前評判の高かったことだね。とにかく、早く出ないか、早く出ないかっていう感じだった。

ふつうの黒木：

みんな盛り上がってたね。イースが悲鳴をあげるんじゃないかと思うほど、パソコン各誌もこぞってとりあげていた。

おたく星野：

そして、発売。実際ものすごく売れていた。東京都内の某デパートじゃあ、同時期に出た売れ線ゲームソフトと販売数を店頭でグラフにしてレースにしていたんだ。結果はダントツでイースの勝ち。日に日に2位との差が広がって行く。すごかったよ。ホント。

確かに、イースはシナリオもまあまあだったし（良くても素直にいわない）、グラフィックや音楽もできていた。最初に、人がやっているのを見たんだけ

声 ユーザー登録ハガキから

っている。
（山口県・秋本 優・16才）

やっぱりイースはむずかしすぎず、やさしすぎずで、とってもいい。いま、悪魔の曲が流れる廊下で、どの柱を壊してもなんにもおきない。どうすりゃいいんだ。おしえてくれーい。
（静岡市・新宮威之・14才）

イースのＢＧＭのＣＤを出してください。
（北区・杉山紀彰・14才）

イースの続編が出るといい。
（埼玉県・藤巻智彦・16才）

体にも気をつけてがんばってください。オネガイシマース！
（富山県・太田弘・13才）

簡単過ぎるっ!!　４日で終ってしまった。レベルアップや迷路にこだわらないで、もっと奥の深いゲームをお願いします。
（千葉県・斉藤和彦・16才）

最後に出てくるボス・キャラを倒すのがむずかしかった。
（千葉県・小田三千雄・15才）

少し簡単だったけど、グラフィックとストーリーは良かった。
（堺市・小林貴之・15才）

ＢＧＭがすごくいい。特にはじめの神殿のところの音楽が気に入ってます。それに、スムーズにスクロールするし、簡単だし、今までにやったＲＰＧの中で、これがいちばんおもしろかった。
（福井県・内田勝宣・16才）

イースのシリーズをこれからも出して欲しい。
（富山県・川原永光・16才）

セーブ用のフロッピーをつけてください！
（豊橋市・鈴木隆生・14才）

発売日に解いてしまった!!
（福井県・内山佳久・15才）

これからは、Ｘ１でもＦＭ音源対応にして欲しかった。でもＰＳＧの３音でここまでできるのには驚いた。
（香川県・吉田浩城・17才）

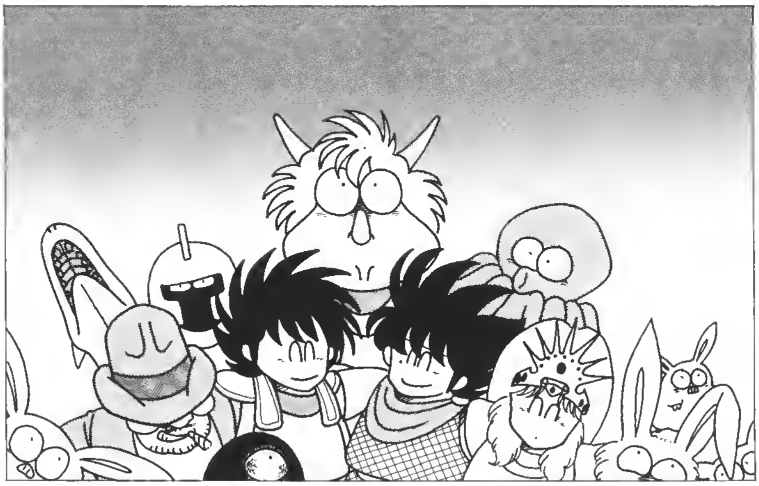
イースはとてもおもしろい。
（三重県・岡森重憲・16才）

マニュアルがとってもよかった。
（江東区・斉藤考治・13才）

マニュアルの感じは、ザナドゥの初版の方が良かった。字が太くて大きいとなんとなくファルコムのイメージが変わる。でも、イースはいいですね。
（千葉県・金城　明・15才）

ファルコムのソフトはいつもパッケージがいいから好きだ。特にイースのマニュアルなんかとてもかっこいい……。
（大阪府・福岡伸一郎・16才）

高級っぽさと子供っぽさが同居したようなイメージがあります。グラフィックはきれいだし、音楽もなかなかでした。ファルコムはＲＰＧを出させれば天下一品なのですから、これからも質を落とすことなく、太鼓判ソフトを出し続けてください。
（東京都・栗原明雄・18才）
〔敬称は略させていただきました〕



ど、キャラクターのまわりがまん丸く抜けてスクロールするのには驚いた。
チャダ倫子：
　イースはデカ・キャラを倒すのがすっごく大変だった。とにかく、いまでも指を動かすのがたいへんで……。
　でも、なんとか敵を倒すコツをつかんでラストまでこぎつけちゃいました。ヘッヘエ。
Ｍ・陽子：
　では、時間も残り少なくなってきましたので、駆け足になりますが、太陽の神殿とドラゴン・スレイヤーⅣについてお願いします。
おたく星野：
　アドベンチャーゲームといえば、遊びにくいというのが当り前でしたが、太陽の神殿はアイコン形式を取り入れて、見事にことばさがしのわずらわしさからプレイヤーを解放してくれました。日本ファルコムのやることは違うナと思いましたね。いままでのファルコムの水準からいうと、全体的にもうすこしガンバッテ欲しかったなというところです。
　ドラゴン・スレイヤーⅣは、あのガラガラっとくずれていく壁が最高でしたね。パソコンでもここまでやってくれるようになったかと涙しました。
ふつうの黒木：
　同じく!!　ドラ・スレⅣはやっぱりドラゴンを倒すのがおもしろいのさっ。金色にかがやくディルギオスの頭に「エイッ、エイッ!!」とドラ・スレで切りかかるんだい。崩れ落ちるドラゴンを見るのは快感でしたよん。
Ｍ・陽子：
　みなさんがＲＰＧのキャラクターのように個性派ぞろいで、本当に楽しいお話が聞けました。
　では、この辺で時間ということにしましょう。

店頭突撃インタビュー
「日本ファルコムは高級ブランドだ!」

今日は、突然Ｊ＆Ｐ渋谷店にお邪魔してしまいました。ものすごい熱気です。店内では人気ゲームのデモが行われていて、それをみつめるユーザーの目も、さすがパソコンソフトのメッカというだけあってとってもきびしい。そこで、日本ファルコムのゲームについて店頭インタビューを試みてみました。

第１の証言　長田洋平くん（高校１年）



ファルコムのいいところはソフトを期日どおりに出してくれることですね。それに、ユーザーがキャラクタを作るときに困らないようちゃんと専用ディスクも用意してくれているし、ユーザーのことを本当に考えているところがいいです。

僕はファルコムのゲームはドラ・スレからなんですけど、最後まで行かなくて断念してしまいました。それから後のものだと、レベル10ぐらいであきらめたザナドゥなんかは、まずネーミングから変わっていますね。シナリオの長さはちょうどいいみたいです。太陽の神殿は文化祭で友達に遊んでもらったら、なかなかシナリオがいいという評判でした。

日本ファルコムを一言で言えば、“時代の最先端を行く”っていう感じです。

第２の証言　黒沢祐二くん（中学２年）



太陽の神殿は意地悪だった。プレイヤーの裏の裏をかくところがなんともいえなかった。ザナドゥはどちらかっていうとモンスターを倒すことが中心なのでアクションゲームとしてみています。シナリオIIはＩよりはずっとバランスがよくなったみたいで、音楽も良かった。もうすこし知的な感じにして欲しかったです。イースは割と簡単に解けました。ＢＧＭもなかなかで、グラフィックも良かった。でも、もうすこしゲームが長ければ……。とにかくボードゲーム出身のボクには、パソコンのゲームはまだ、物足りないのです。

ファルコムに期待することですか？　アステカのIIIを出してください。それに、ドラ・スレIIIはどうなったんでしょう。ロマンシアはジュニアでしたよね。

第３の証言　細谷正くん、管原正晃くん、影山大介くん（小学生）

ファルコムのゲームはザナドゥシナリオＩからです。最初はやっていて全然ワケがわからなくて……それでも遊んでいるうちにだんだん慣れてはきました。とにかくゲームは、むずかしかったです。解くのに１ヶ月～２ヶ月かかったかなあ。おもしろさは、やっぱりデカ・キャラとの対決と謎解き、それにキャラクタを育てて行く楽しみですね。シナリオIIは、Ｉよりつまらなかったです。英語ばっかりっていうのがちょっと。

ロマンシアも遊びました。買う前はおもしろそうだと思っていましたけどむずかしかった。ファルコムさん、こんどはドラ・クエみたいのをだしてください。



第４の証言　野村智広くん、岩崎勇一くん（中学２年）



ゲームは100本ぐらいあそんでいます。おもしろいやつには必ずチェックを入れていますね。ファルコムのゲームは、最初ザナドゥとかロマンシアを持っていたんですけど、イースとかアステカが出てからはすっかりこっちの方に目を奪われてしまいました。

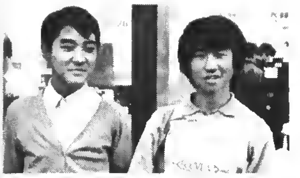
イースは期待していたので予約して買いました。ＦＭ音源のリアルさが最高!!　宝物を取ったときの音がいいです。シナリオは、人の裏をかくっていう感じです。実は簡単に解けるといわれていたのですっかりだまされてしまいました。苦労したんですよ。だから、ラストメッセージにはひたすら感動してしまいました。友達を呼んではラストの画面を見せびらかしています。グラフィックなんか、敵キャラの動きはいいし、幻想的だし、そんじょそこらにはないんだぞと感じさせるところがすごい。エンディングで星が飛んでくるところに感動しました。

アステカIIはＲＰＧみたいなＡＶＧですね。アイコンを使ったところがいいです。そりゃあおもしろかったですネ。解き終ったときの画面の中世風の絵柄っていうかそういうのは好きなんです。

実を言うと木屋さん命なので、ぜひ、ファルコムで働きたいんですが席をあけておいてもらえないかなあ。お願いします!!

第５の証言　松村吉浩くん、森岡宏之くん（中学２年）

ザナドゥはむずかしかったです。友達に聞きながら最後まで行きました。敵のレベルがわからないのと、いきなり死んでしまったりするのでこまめにセーブしないとだめで



した。マップの広さとスケールの大きさはいままでのコンピュータＲＰＧとは比べものにならないですね。そのほかでは、ロマンシアは動きが軽快で良かったです。そういえば、僕の持っているパソコンは旧ＰＣ―8801なんですけど、イースのためにパソコンを買い換えたいくらいです。

第6の証言 清水秀樹くん、藤倉義之くん、大島美貴くん（高校１年）



一応ドラ・スレからファルコムのゲームはやっています。ドラゴンスレイヤーは、今からみればもうひとつだけど、当時にしては新感覚でとてもおもしろかった。コンストラクションがログインに出ていたけどながくて打ち込めなかったです。ザナドゥはIIの方がＢＧＭが良かったですね。シナリオも最後の方で迷ってしまいました。こうしてみてみるとファルコムはアクション的な要素が強いですね。太陽の神殿はラストがよかった。でも、物をなくしてしまうと２度と拾うことができないというのはちょっとやりすぎかなあという印象でした。入口とかがなかなか見つからなかったです。イースは、もうサウンドやスポット処理などのプログラム技術が抜群ですね。ごちゃごちゃしていなくて、謎解きとアクションのバランスがきちんととれているのがいいです。マニュアルもそうですけど企画も良かったし、ＢＧＭも場面にあったものが使われていたし文句がつけられないですね。

ファルコムのゲームのいいところは奥が深いっていうことがありますけど、デモをみせたら「ああ、買いたいな」っていう気持ちにさせるところがすごい。だからといって最近ではデモがすごいだけのゲームっていうのもあります。でも、ファルコムはユーザーの期待を裏切りませんね。もう、ブランドです。それにしてもファルコムの開発の人は、アメリカ人みたいな発想をしますね。特に木屋さんがすごい。こんどのソーサリアンは発売当日買いに行こう!!

第7の証言 平田英夫さん（Ｊ＆Ｐ渋谷店勤務）



――平田さんがＪ＆Ｐ渋谷店の店頭に立たれて、どれくらいになるんでしょうか？

●オープンの時からなので、４年になります。

――ということはゲームについていろいろな考えをお持ちだと思いますが、日本ファルコムが「オッ、出てきたな」という印象をもたれたのはいつごろからでしょうか？

●やっぱりザナドゥで一気に火がついたという感じですね。アクション＋謎解きというようないろんな要素がつまっていて、さらにシナリオ・グラフィックもいいというロールプレイングゲームはそれまでなかったですから、ちょうどＲＰＧブームのハシリの時期にザナドゥが出てきて“火に油を注いだ”のと同じになった。

――ザナドゥ以降はもう波に乗るような感じになって、出すソフトがみんなヒットしました。その辺は実際にはどうだったのでしょうか？

●今の日本ファルコムの地位を決定づけたのは、ザナドゥシナリオIIですね。機種ごとの発売予定日が100％守られたことで、ユーザーの絶対の信頼を得たと思います。中には、発売予定日より早く出たところもあったくらいで、ともすれば発売が遅れがちなこの世界ですから、画期的なことだったわけです。さらに、ほぼ同時期の太陽の神殿、ロマンシアについても発売日はしっかりと守られていました。

――では、最新作のソーサリアンについてはどんな感触を持ってらっしゃいますか？

●完成前に見させていただいたんですが、スピードの速さ、操作性の良さ、グラフィックの美しさで、外見はいままでのソフトとは比べる余地がないくらいすばらしいです。またシナリオが複数ということで、時代の流れ（シナリオの複数化が標準になってきた）からいっても、ソーサリアンがベストセラーになるのは確実ではないかと思います。

――ソーサリアンはキャラクター作りがかなり自由にできるゲームです。シナリオも数が多くてキャラクターもたくさん作れるので、プレイヤーがいろいろ組み合わせられる。このように、高いお金を払っても永い付き合いができるソフトを求める人がふえているように思えるのですが、ということは、いまよりさらに日本ファルコムのブランド性というのが高まってくるのでしょうか？

●それも、ひとつのブランド指向だと思うんです。ショップの立場からみると、繰り返しますが、あくまで発売予定日を守ってくれるところが、いまでも生き残っている。要するに、発売日を守って期待を裏切らない、本当にユーザーを大切にしている日本ファルコムは信頼されていますから、いいメーカーといえるでしょう。文句のつけようがなくて、あまりに優良すぎて先が恐いような気さえしますね。

――話は変わりますが、最近は、ソフトを買わずにコピーやレンタルで済ませてしまう人が少なからずいますね。

●そうですね（笑）。

確かにソフトが高いという問題があるんですが、そのへんは開発に時間がかかればどうしても値段は上がってしまうんですね。また、ソフトにはプロテクトがありますから、それに何割か値段をとられてしまう。しかし、値段を下げればコピー・レンタルはかなり減ると思います。だから、この際ソフトの低価格化をはかるきっかけをつかむために、超Ａクラスのソフトメーカーが内容のいいソフトを低価格で出すという思いきった行動をとってくれるといいですね。業界のリーダーたる日本ファルコムさんにはぜひ、先頭をきってやって欲しいですね。

ありがとうございました。（聞き手：Ｈ．Ｔ.）

パソコンゲーム専門誌
編集者からのメッセージ

●掲載は到着順にさせていただきました

MSXマガジン　編集部▌芳賀恵子さん



日本ファルコムへの要望を書いてちょ、という編集長命令に背けない私はこうしてワープロをシコシコ打ってます。芳賀恵子で～す。こんにちは！　そうですか、ファルコム本が出るんですか。スゴイなあ。参りました(なにが参ったんだろ？)。

というわけで、宮本さん、木屋さん、社長さん、みなみなさま、お元気でゲーム作ってらっしゃいますか？(順不同、思いつくまま、気の向くまま)日本ファルコムさんへの要望は、ＭＳＸ専門誌、Ｍマガの立場からして、「ＭＳＸのゲームを移植する際は、他のメディアとほぼ同時に発売して欲しい」ということです。また、「陰険なゲームの時代は終わった」とファルコムさん自ら宣言してもらうと、とっても嬉しいんですけど……。きっと、ソーサリアンってのも、陰険なんだろうなあ。おお、恐！

ログイン　編集部▌新井創士さん



編集者から見たファルコムの良さってのは、開発途中のソフトを見せてはくれても、発売日をハッキリ設定するまでは「まだ記事にしないでね」と、しっかり言ってくれて、また取材ＯＫとなったら発売日には絶対に遅れないってことね。月刊誌というのは、本の発売日の１ヵ月くらい前には取材して原稿を書いちゃうんですよね、ソフトが完成する、という予定で。それが、「開発が遅れて発売日が延びました」てなことになったら、徹夜で記事を直したり、他のソフトの記事に作り変えたりしなきゃならない。今では、経験から、どこのソフトハウスがＯＫといえば、ああ何日は遅れるな、とわかるけど……。そういう心配が、ファルコムではないんですよね。この業界では珍しく(!?)、広告に載せた発売日に商品がお店に並ぶ。「こういうソフトを作ってほしい」という要望は、ファルコムには不要ですよ。それよりも、この姿勢を、ずっと守っていってほしいですね。

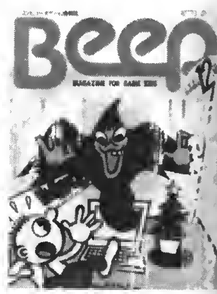
BEEP　編集部▌山村モヘップさん

ファルコムってホント、成長し続けてるソフトハウスですよねえ。そのいい例が、ファルコムの顔とも言える『ドラゴンスレイヤー』シリーズ！

あの第１作は、アクションパズルとしては面白かったんですけど、正直言ってＲＰＧとしての完成度に関しては、ちょっと「？」だったと思うんです(タ○リなんかも出てましたしね)。ところがそんな不満もすぐに『ザナドゥ』で解消されたわけですし、グラフィック面でも『ロマンシア』では美しいカラー画面がスクロール！　そして、あれよあれよという間に『ドラスレファミリー』に『ソーサリアン』!!

「改善すべき点は速やかに改善する」。こんなごく当然の努力を怠るソフトハウスが多い中で、新作ごとに常に新しい試みをなしている日本ファルコム。願わくば、このままずっとこの姿勢を続けていてください。そうすれば、10年後でも確実に「新フィーチャー満載」なんていう大傑作が登場するはずですから!!





MSX応援団　編集部▌奥山浩幸さん



加藤社長、井上さん、木屋さん、その他スタッフのみなさま、おめでとうございます。

次から次へと、大ヒット作品を出し続けるファルコムさんだから、作り得た本なのでしょう。きっと……。

私が日本ファルコムさんと出会ったのは、『ザナドゥ』の発売される数ヵ月前。開発途中の画面を見て、その素晴らしさに思わず心の中でうなってしまった事を今でも思い出します。

あの大ヒットした『ザナドゥ』もＭＳＸのロム版で発売されたことですし、今度は『ソーサリアン』が、ＭＳＸに移植されることを期待しています。それと、もうひとつ、ＭＳＸのオリジナルのソフトを開発し、ＭＳＸユーザーをぜひ喜ばせてください。ついでにもうひとつ個人的な希望なんですが、シミュレーションゲームの方もぜひ開発していただきたいのですが、どんなもんでしょうか。考えただけでもワクワクものだなあ!!

コンプティーク　編集長▌佐藤辰男さん



ゲームの常識や限界を、いとも簡単に壊してしまう。新しい世界はファルコムによって開拓される。そーゆう意味で尊敬してます。

やっぱりお金のあるところに才能が集まるのでしょうか。

開発スタッフのタレントは驚異的ですね。

社員のかたにコミック「ザナドゥ」を書き下ろしてもらったら、これが大当り。まんがの業界でも、「どこからあんな新人を発掘したんだ」と大さわぎになりました。

まだまだこれから、とんでもないパワーを見せてくれるんじゃないかと、楽しみにしています。

MSX FAN　編集長▌北根紀子さん

ちょっと古い話をします。まだ立川駅の北口にお店を出していた頃のこと。某ソフトの取材でお邪魔したことがあります。『ぱのらま島』というＲＰＧのソフトで、あの頃はまだどこのソフトハウスも「ＲＰＧなんてわけのわからないゲーム」みたいな認識しかありませんでした。『ぱのらま島』は今でいう純粋なＲＰＧなのですが、ちょっと変わっていたのが食料の調達。木を揺すって肉を手に入れるという点です。右下のウインドウにある木をぐらぐらと揺するのです。これには負けてしまいました。今でも懐かしく思います。そんなほのぼのとした気持ちを忘れずに、いつまでも楽しいゲームを作ってください。ＭＳＸオリジナルのものを待っています！





テクノポリス　編集長▌和田秀実さん



「日本ファルコム」と書くと、急に重苦しい気分になるのだ。はて、この無意識下からわきあがってくる暗鬱な気分はなにか、と記憶を探ってみたら……年末進行なのだった。ここ３年、年末が近くなると日本ファルコムの大作が出てくる。「ザナドゥ」、「シナリオII」、「ソーサリアン」……。印刷所その他のお正月休みのために雑誌編集部が地獄の思いをする年末近く、ここ３年毎年日本ファルコムの記事に追われていたのだった。だから、「日本ファルコム」で条件反射的にあの年末進行の悲惨な思い出がよみがえってくる……。もっとも、おかげで年末年始ころは、テクノポリスも平常月よりたくさん売れる。年末進行だろうが、お盆進行だろうが、日本ファルコムの新作を歓迎するにやぶさかでない。ちなみに、この原稿はワープロで打ち込んでいるのだが、私の辞書は、今も「ざな」変換でザナドゥ、「しな」変換でシナリオIIと表示する。今年もそろそろ「そー」変換を単語登録したほうがよいであろうか。

ポプコム　編集部▌J.D.加藤さん

J.D.である。日本ファルコムというのは、すごい会社だと思う。スタッフの１人１人がそれぞれ自分のヴィジョンを持っていて、それがなおかつ、会社として一丸となっている。もはや、そう小さな会社とはいえないのに、それが実現できているのは、はっきりいって奇跡である。それもこれも、「うちは職人の集まりだ」という、いつだったか加藤社長のおっしゃっていた言葉に、つながっていくように思われる。よーするに、無駄な人がいないのである。

現在、日本ファルコムには本来の意味でのライバルはいないのじゃないかと思う。これは、これでけっこうきつい状況じゃないかと思う。先頭を走るランナーの厳しさだ。まっ、そんなこと、ちっとも気にしていない風ではあるが。

これからも、日本のソフト業界を強力に引っぱっていく存在であってほしい、と思うしだいである。



（番外）ファミコン必勝本　編集部▌平林久和さん



日本ファルコムがらみのファミコンゲームは、ファミコンソフトばかり作ってるファミコン屋さんとは一線を画すようで、さすが本物っぽい。ヘンなたとえだが「子供客が多いホテルのプール」なのだ。ほんとなら、高級すぎて並の大人でも手がでないような聖域めいた場所なのに、そこが盛り場でないのをいいことに、子供たちがハシャギまわる奇怪な溜り場……。そんな香りが漂う。

ファミスタの缶ペンを持って学校に通い、マリオのふりかけで御飯を食べる生活は、大人の眼で見ると、非常にヤバイものを感じるけど、ファルコムのゲームにハマり始めたら、その子はきっと、もっとヤバイ。そう、そんな世評が生れても不思議じゃないほどの異彩がファルコムのゲームにはまとわりついている。その存在感はやはり貴重だ。

ファミコン界では、衰退の兆しの見えるアクションロールプレイングの救世主として日本ファルコムのさらなる活躍に期待をしてます。　（ファミコン必勝本は毎月第１・３金曜日発売250円です。）

メッセージありがとうございました。
皆様の御協力に感謝いたします。

ファルコム家の人々

Profile

それぞれの人に次のような質問をしました。
①氏名　②日本ファルコムで担当している仕事は何ですか?
③血液型は?星座は?えとは?　生まれた月日は?
④休みの日は何をしていますか?
⑤自分の家でゲームをしますか?
⑥カラオケの持ち歌はありますか?
⑦今から10年後にパソコンゲームはどうなっていると思いますか?
⑧88年に何をやりたいですか? (仕事の上でも個人的なことでも結構です)。

加藤正幸



①加藤正幸②社長です。③O型。獅子座。いぬ年。8月19日。④パターンは決まっていない。⑤時々します。ファミコンもパソコンも。子供と一緒にやることもある。⑥昔の英語の歌。⑦わかりません。⑧コンピュータゲーム全体が主として発想の点で壁にぶつかりつつあるので、その壁をつき破るための新しい展開のきっかけをつくりたい。

井上忠信



①井上忠信②部長。③B型。双子座。ひつじ年。5月26日。④犬と遊んでいます。⑤アップルも88もあるけど主にファミコンをやる。主としてRPG。⑥特になし。しいてあげれば新しくない歌。⑦大がかりなものになっている。三次元立体ゲームのように。⑧休みをふやしたい。

木屋善夫



①木屋善夫②開発課長です。③A型。双子座。ねずみ年。5月22日。④2人の子供と遊んでますね。⑤ファミコンだけ、忙しくない時にやります。⑥稲垣潤一のようなニューミュージック系。⑦パソコンゲームというものはなくなっていて、ゲーム専用機だけになっているでしょう。あるいはワープロでちゃんとしたゲームもできるというような複合商品の時代になってるかもしれないな。とにかく今のパソコンは余分なものがつきすぎてます。⑧とにかく休みたい眠りたい。それだけ。

橋本昌哉



①橋本昌哉②プログラマーです。③AB型。牡牛座。うし年。5月2日。④寝てます。とにかく寝てます。たまに2人の子供の相手もします。⑤セガもゲーセンも何でもやって、身心ともにひたります。⑥カラオケはしませんがロック・ジャズは好き。⑦難しい質問。それがわかればもう先取りしてます。⑧また面白いゲームをつくってみたい。子供にピアノをやらせたい。

富　一成



①富一成②プログラム関連とシナリオなど。③O型。天秤座。ねずみ年。10月15日。④会社の仕事をしている(?)。あるいは近所を散策したり。以前は原付バイクによく乗ってました。⑤お客さんが来たときだけ接待でファミコンを。⑥モスラの歌。⑦まだやっているでしょう。ファミコンがなくなってパソコンが主流になっているかな。⑧シューティングゲームをつくってみたい。人間の生活をしてみたい。

桶谷正剛



①桶谷正剛②たまにプログラムをやっています。③A型。蠍座。秘密ダヨ。10月26日。④出かけます。新宿あたりでぶらぶらしています。ただし山根君のぶらぶらとは訳がちがう。⑤やりますよ。パソコンもファミコンもMSXも。かなりひたってます。⑥「大阪で生まれた女」など。⑦すごくなっている。下火にはなっていない。今よりハデになっているでしょう。⑧思う存分遊びたい。

都築和彦



①都築和彦②グラフィック。③O型。牡牛座。とら年。5月19日④ビデオを見ています。SFとかアニメとか。⑤やっています。ファミコンもパソコンも。⑥「与作」が得意。⑦パソコンの性能にもよるけれど結局ゲーム専用機的なものになるんじゃないか。⑧自動車の免許がとりたい。

大浦孝浩



①大浦孝浩②グラフィック・デザイナー。③AB型。天秤座。うさぎ年かな？。10月21日④そのへんをぶらぶらしている。歩き回るのが好き。⑤ファミコンとMSX2を時々。⑥ニューミュージック系。⑦よくわからない。パソコン業界がどうなってるのかもわからないでしょ。⑧来年こそ仕事を早くしよう。

山根朝郎



①山根朝郎②グラフィックなど。③A型。魚座。うま年。3月18日。④寝ています。誰か起こしにくるまで寝てます。⑤します。ファミコン、パソコン、アーケードも。適当に。⑥チェッカーズ。⑦なくなっているでしょう。⑧ぜひ温泉に行きたい。

畠山孝一



①畠山孝一②ソフトウェアの開発。③たぶんB型。蟹座。ひつじ年。6月22日。④ビリヤードかビデオ鑑賞。⑤しますよ。時々。もっぱらファミコン。⑥ポップス系だけど、なしと書いといてね。⑦シミュレーション体感ゲームのように、実際にさわったりできるようなものになってる。⑧オリジナルを一本つくりたい。

五十嵐哲也



①五十嵐哲也②シナリオの作成。③B型。蟹座。ひつじ年。7月3日。④家にて家事をするか新宿あたりのゲーセンで遊ぶ。⑤ファミコンとパソコン両方ともします。⑥特にありません。⑦あまりよく見当はつきませんね。ただ、今よりは目新しいものが出てくるんじゃないかとは思う。⑧自分でもプログラムをつくってやってみたい。そのための勉強。

中島　博



①中島博②業務③O型。乙女座。へび年。9月5日。④うちで小説など読んでいるかバイク（GSX―R400)でツーリングします。⑤パソコンゲームたまにします。思考型のものやシミュレーションなど。⑥得意ワザはありません。⑦よりリアルに、ほとんど現実と変わらないように楽しめるゲームになっている。⑧ツーリングを重ねて、日本一周を達成したい。

金井静夫



①金井静夫②アフターサポート。③A型。牡羊座。いぬ年。4月1日。④半日寝てます。⑤パソコンのものをやります。5～10分やってやめてしまうパターン。⑥歌うとしたら演歌系。ごまかせるから。⑦わかりません。⑧旅行に行きたい。行ってないところがいっぱいあるので。

立川敏男



①立川敏男②ゲームのデバッグなど。③A型。牡羊座。いぬ年。3月27日。④家でもゲームづけです。⑤パソコンもファミコンも他社のものもかなりやります。⑥とくにこれというものはない。⑦わからないですね、はっきり言って。どうなるんでしょうかね。⑧今は特に考えていることはないのです。

富樫克美



①富樫克美②経理。③O型。山羊座。ひのえうま。12月26日。④いつもバイク（TZR-250）でツーリング。⑤しません。この会社でファミコンすら持っていないのは私ただひとりなんです。⑥演歌。⑦ちょっと下降気味になるかも。⑧バイクで北海道一周。

石川三恵子



①石川三恵子②音楽。③A型。みずがめ座。たつ年。1月23日。④寝てますが、そうでなければドライブに行く。車種はヒミツです。⑤ファミコンもパソコンもたまにします。⑥ロマンシア国のテーマ。⑦3Dゲームが主流なんじゃないかな。音もリアルなサウンドでメガネをかけたりして遊ぶ。⑧ゲームを自力で最後まで解きたい。

萩谷あき子



①萩谷あき子②経理。③B型。乙女座。ひつじ年。9月19日。④マイカー(エコノパセリ)を運転して海などに行く。⑤ファミコンを少しぐらいします。⑥テレサテンのものがいいですね。⑦大変なものになっていると思いますが…。⑧お嫁さんに行きたい。

倉田佳彦



①倉田佳彦②プログラマー(マップとか移植)。③A型。牡羊座。ひつじ年。3月28日。④寝ています。あとはビリヤードをしたり、渋谷とか友人の家に行きます。⑤ファミコンをします。シューティングが多い。⑥ありません。あまり好きじゃないので。⑦想像がつかない。凄くなっているのかあまり変わらないかがわからない。パソコン本体次第でしょう。⑧プログラムをやりたい。

秋葉紀好



①秋葉紀好②プログラマー(移植)。③B型。乙女座。たつ年。9月6日。④家でゲームをするか寝ています。⑤もちろん。ファミコンとMSXとパソコンなどひととおり。シューティングが好き。RPGやアドベンチャーはダルい。⑥特になし。比較的新しいもの。⑦マシンの性能がよくなってそれなりに面白くなる。ハードの制約がなくなる。⑧木屋さんのように名前をうりたい。

宮崎友好



①宮崎友好②シナリオ。③A型。山羊座。さる年。1月18日。④デートしてます。もっぱら××で。⑤ファミコンをします。アクションゲーム中心。⑥どちらかといえば新しいアイドルものに強い。⑦いまとそれほど変わってないんじゃないかな。⑧プログラムも少しやってみたい。

竹林令子



①竹林令子②見習いなのでまだ詳しく決まってないけど、ユーザーサポートなど。③A型。乙女座。へび年。9月22日。④映画を見に行ったり、ゲームをしたり。⑤パソコンのRPGなどをします。⑥何と言ってもレベッカのフレンズ。⑦うーん、そういわれてもわからない。⑧物語(シナリオ)などを手がけてみたい。

佐藤善美



①佐藤善美②開発(グラフィックアシスタント)。いじめられ役という声もある。③A型。射手座。ひつじ年。○月○日。④外でぶらぶらしている。ゲームセンターとか本屋さんに立ち寄るとか。⑤パソコンゲームのシューティングとRPGをします。⑥ないんです。演歌はとくにわからない。⑦ちょっとどうなっているかわからない。⑧いっぱいありすぎてわからない。バイクの免許はとりたい。

古代(こしろ)裕三

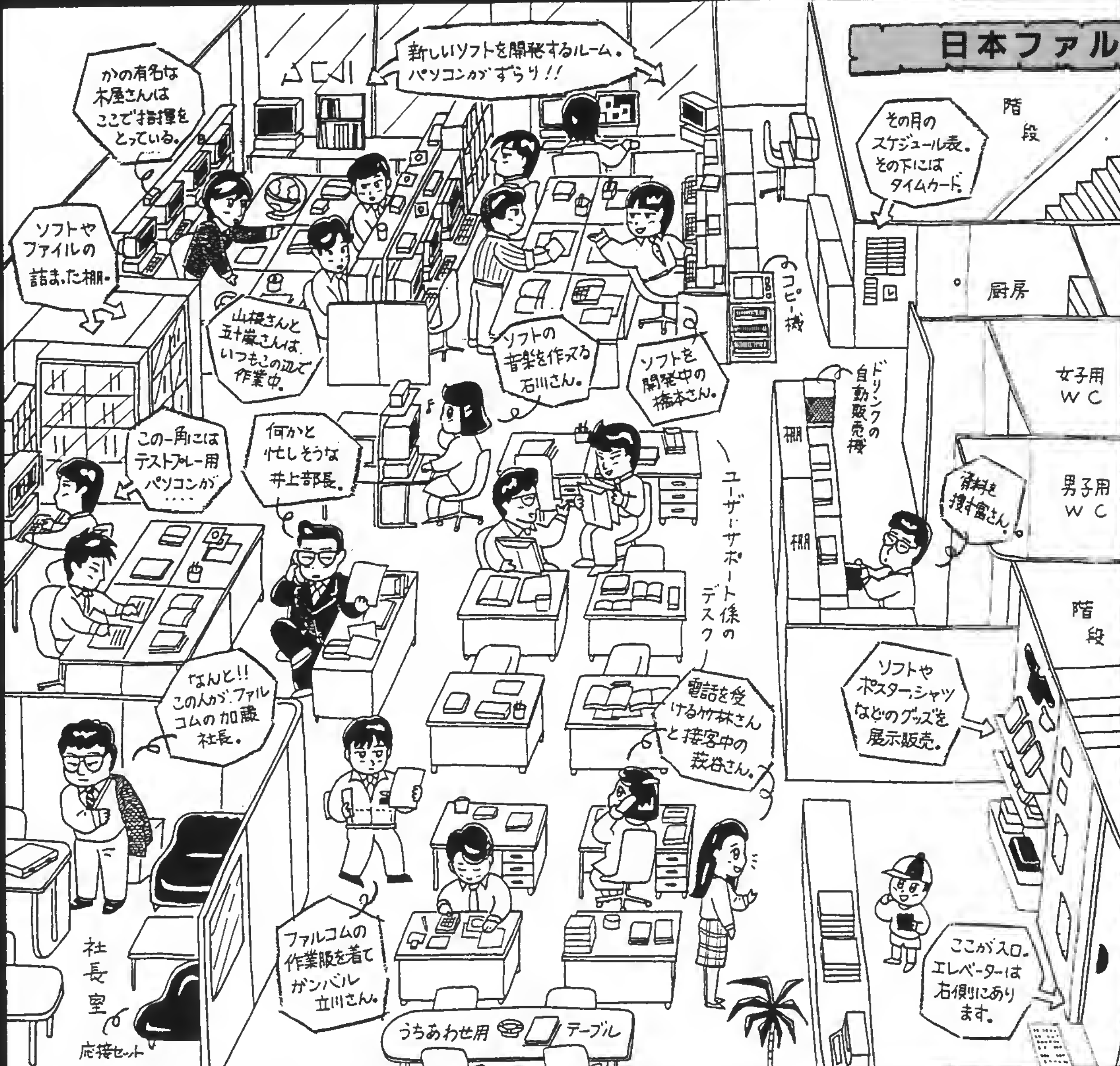
①古代裕三②音楽担当。③O型。射手座。ひつじ年。12月12日。④音楽を聴いたりドライブします。⑤ファミコンもパソコンもセガも。はまる方です。シューティングが好き。⑥新しいヒット曲。⑦大容量を生かした一年ぐらいやらないとできないもの。映像も音楽もズバぬけている。⑧いい車を買いたい。

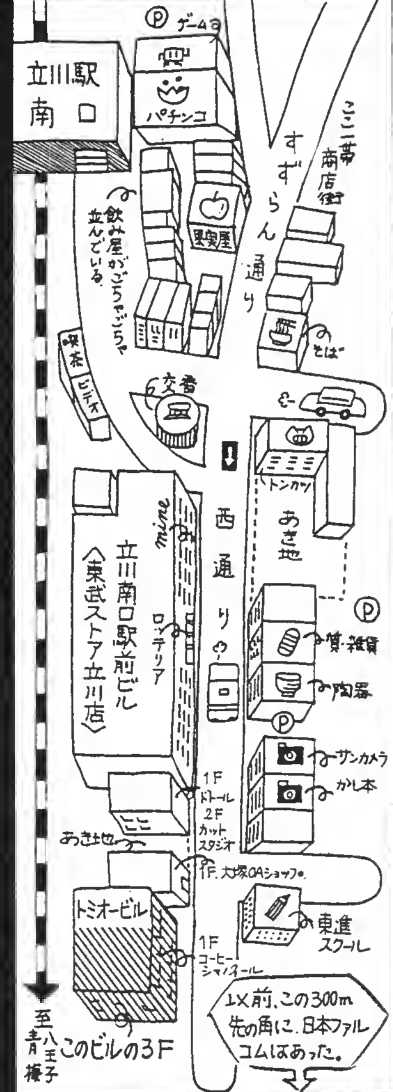
古代彩乃(こしろあやの)

①古代彩乃②キャラクターデザイナー。③B型。牡羊座。いぬ年。4月17日。④テレビを見ている。絵を描いているか買い物に行ってます。⑤ファミコンもパソコンもよく兄と一緒にします。最近はPC-Engineに凝ってます。⑥まだ学生なので行ったことはない。もし歌うなら声の高くないものでノリのいいもの。⑦ビデオゲームに負けないくらいの色とか音になっている。⑧大学受験なので勉強しかないのです。
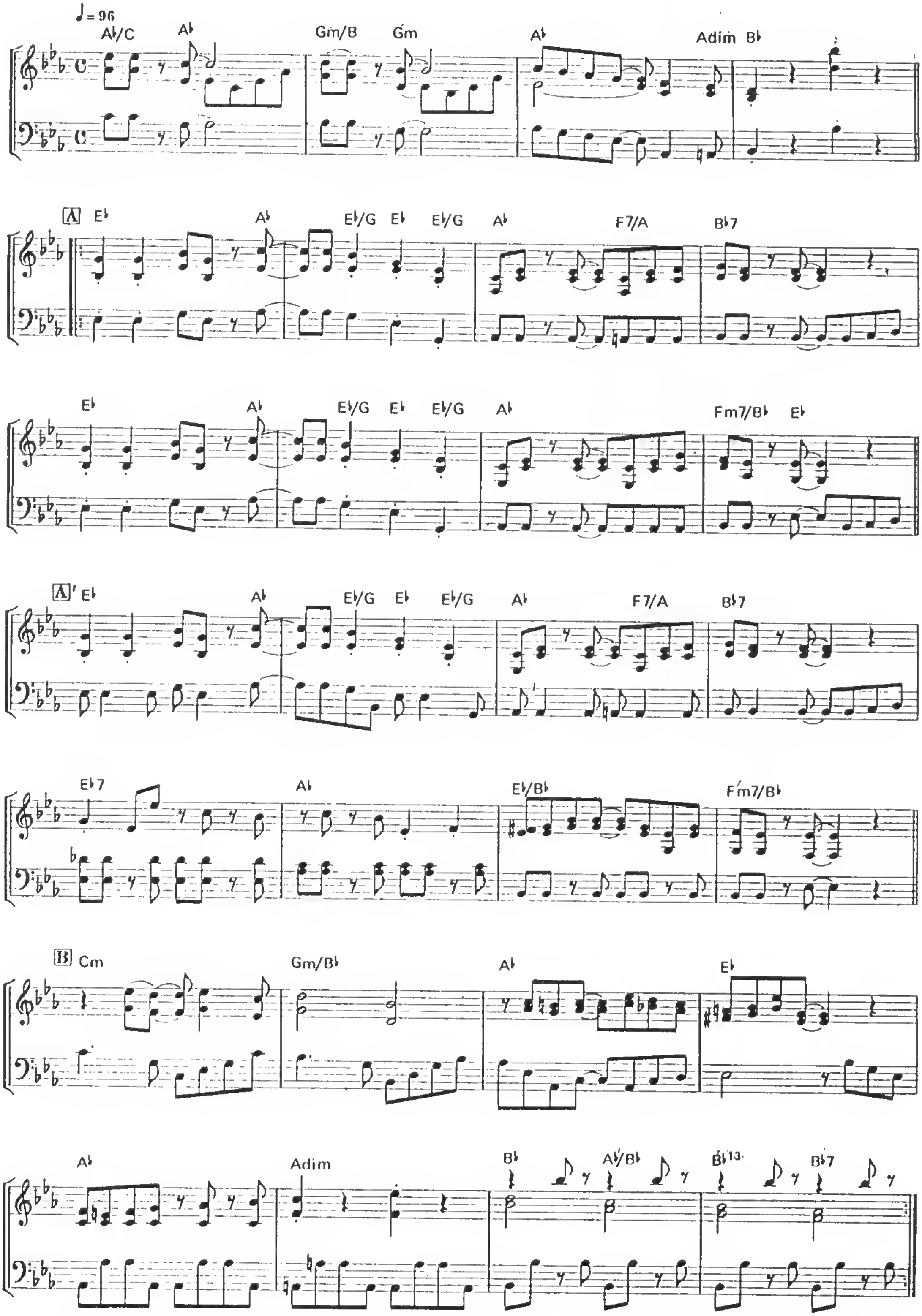
● ● ●

日本ファルコムへのご案内
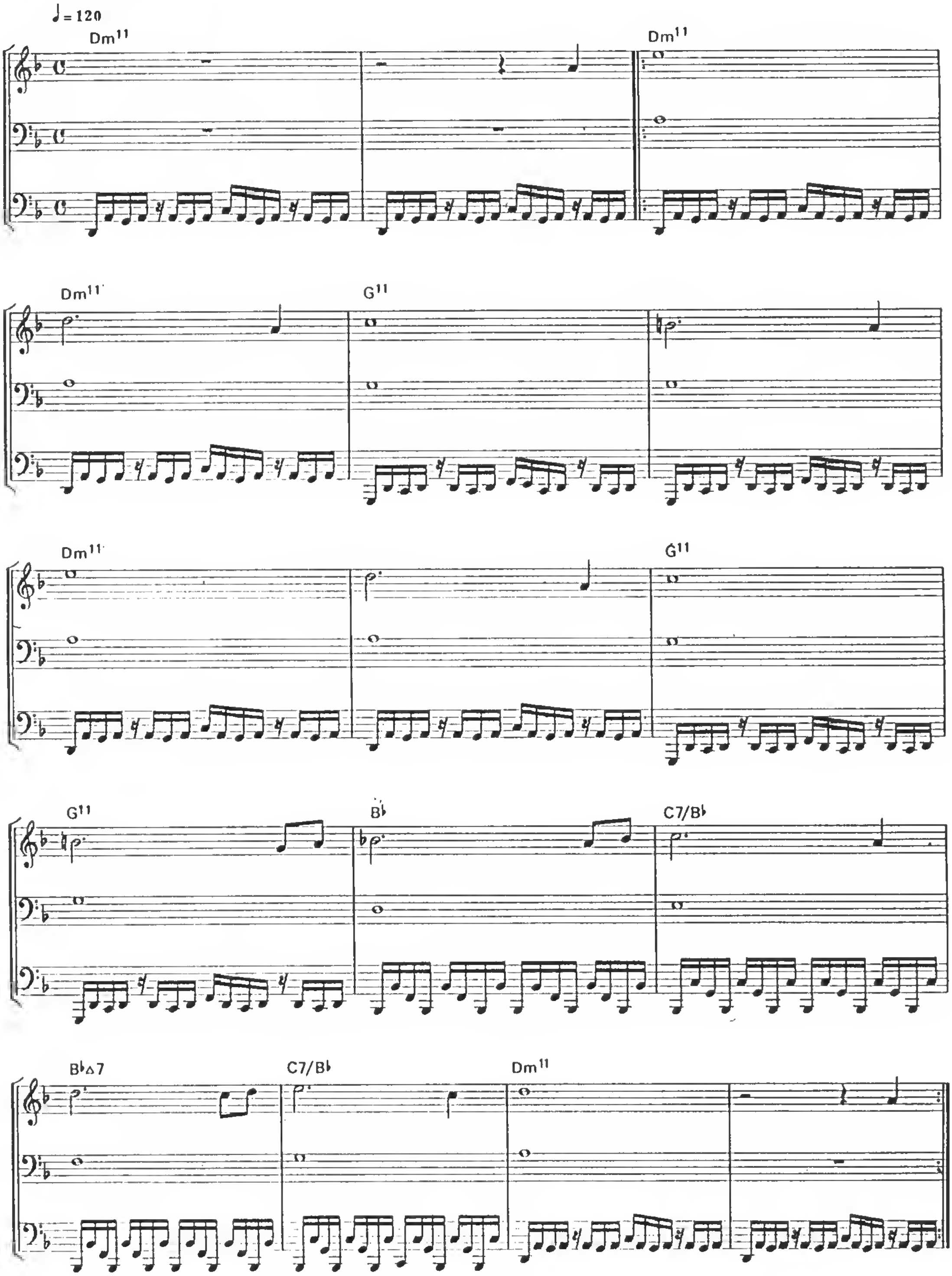




「ロマンシア」より ロマンシア王国のテーマ



「太陽の神殿」より　エルカスティージョ(El Castillo)



宝島 PG BOOKS

PGブックスはパソコンゲーマーのバイブルです。

MSX MSX2 メガROMゲーム必勝本①



■パラダイム
■A5判／定価980円

大容量だから大迫力。人気急上昇中のMSXメガROMゲームの必勝本。MSXファンにお薦め。

〔収録ソフト〕
ロマンシア、悪魔城ドラキュラ、レリクス、キングコング2、ハイドライドII、夢大陸アドベンチャー、三国志、スーパーランボースペシャルほか

MSX MSX2 メガROMゲーム必勝本②



■パラダイム
■A5判／定価980円

好評①の続編。①以降の新しいソフトを多数収録して、内容もさらにパワーアップした必勝本。

〔収録ソフト〕
ドラゴンスレイヤーIV、大戦略、ディーヴァ、覇邪の封印、ルパン三世、火の鳥・鳳凰編、ガリウスの迷宮・魔城伝説II、メルヘンヴェールIほか

MSX MSX2 メガROMゲーム必勝本③



■パラダイム
■A5判／定価980円

最新・人気ソフトをあまさず収録、わかりやすく解説したMSXメガROMゲーム必勝1本最新版。

〔収録ソフト〕
ドラゴンクエストII、ザナドゥ、アシュギーネ・信長の野望・全国版、グラディウス2、バットマン、ハードボール、プロジェクトA2ほか

ロールプレイングゲーム必勝本II



■本郷アキラ
■A5判／定価1600円

豊富な画面写真と詳しいマップでわかりやすく解説した、パソコンゲームガイドの決定版。

〔収録ソフト〕
ザナドゥ・シナリオII、覇邪の封印、レリクス、メルヘンヴェールII、プラスティ、ウルティマIII アルファ、摩訶迦羅、ウイングマン2ほか

ロールプレイングゲーム必勝本III



■本郷アキラ
■A5判／定価1600円

ロールプレイングゲームの最新ソフト、話題のソフトの必勝法を解説。行きづまった人のヒント集。

〔収録ソフト〕
ウルティマIV、イース、サイキックウォー、ディーヴァ、ガンダーラ、ファンタジーII、ぎゅわんぶらあ自己中心派、シルフィード、ジーザスほか

シミュレーションゲーム入門①スタート編

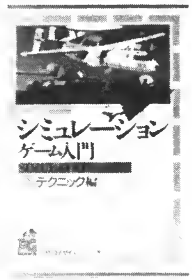


■マイクロデザイン
■A5判／定価1600円

思考力を試し、プロセスを楽しむ知的パソコンゲーム＝シミュレーションゲームのやさしい入門書。

〔収録ソフト〕
三国志、信長の野望、現代大戦略、A列車で行こう、WARS1、シティー・ファイト、オペレーショングレネード、新ベストナインプロ野球ほか

シミュレーションゲーム入門②テクニック編



■マイクロデザイン
■A5判／定価1700円

もう一歩突っ込んだ楽しみ方を、ベテランゲーマーがわかりやすく解説した珠玉のテクニック集。

〔収録ソフト〕
大戦略II、三国志、信長の野望・全国版、地球防衛軍、蒼き狼と白き牝鹿、アート・オブ・ウォー、戦国大名、夕なぎのホライゾンほか

ロマンシアハンドブック



■日本ファルコム(株)宮本恒之
■A5判／定価980円

冒険大好き、ロマンシア大好き人間に贈る愛蔵本。ロマンシアの秘密が、いま初めて明らかになる。♥ロマンシア・バックストーリー♥完ぺき版エリアマップ♥誰もがはまる必敗法♥裏バージョン♥公開!!開発秘話♥紳士録・モンスター・アイテム集♥ハイライト・シーン集♥ハガキジョッキー他

ザナドゥファイル



■日本ファルコム(株)宮本恒之
■B5判／定価1500円

パソコンゲームの超人気ヒット作「ザナドゥ」のバックストーリー、モンスター、アイテム、必勝法などを、豊富なイラスト・写真で完全紹介。そのほか、「ザナドゥ」を楽しむための情報を満載。さらにボードゲーム版ザナドゥも付いた、一冊まるごとザナドゥファンのための本。

ゲームブックザナドゥ



■日本ファルコム(株)宮本恒之
■B5判／定価880円

人気パソコンゲーム「ザナドゥ」に登場するモンスターやダンジョンなど、ゲームそのままの雰囲気が楽しめるゲームブックのベストセラー。大型のイラスト、切りとって使用するアイテムカードなど、新しい趣向も盛りだくさん。悪の帝王ガルシスを倒すため、今こそ勇者が立ち上がる！

ゲームブックザナドゥシナリオII



■日本ファルコム(株)宮本恒之
■B5判／定価880円

ユニークな大判のゲームブックとして話題を集めた、ゲームブックザナドゥの第2弾。骨だけの亡霊となって甦った魔王ガルシスとの壮絶な戦いが巨大な地下帝国を舞台に展開する。迫力のある大型イラスト、アイテムカードが、ゲームブックザナドゥ同様、雰囲気を盛り上げている。

至福なる人々の書

発行／TK-80暦15年(推定)
発行人／ユーザーリアン, ユナドゥ(推定)
文案・構成／高橋秀樹　島田倫人　南辰真
7663マシーン
本文イラスト／南辰真　おぎわらけいこ

華麗なる物語の書

発行／カーン暦980年（推定）
発行人／不明
企画／7663マシーン
文案・構成／荒井孝之
本文イラスト／渡辺統之・南辰真
レイアウト／Mスタジオ



荷造りを始めた。
必要な物を袋に放り込んでいると、ふと、先ほどのことが思い返された。カーン王の話からすれば、ここは歴史上の重要な一点だ。どのような事態が待ちかまえているのか、それがきみにどのように関わってくるのか、まったく見当がつかない。カーン王との会話を邪魔したやつが、ふたたび襲って来るかもしれない。どうやって行動し、どうやって対処したらよいのだろうか。カーン王が教えてくれさえしたならば……。いまいましい！

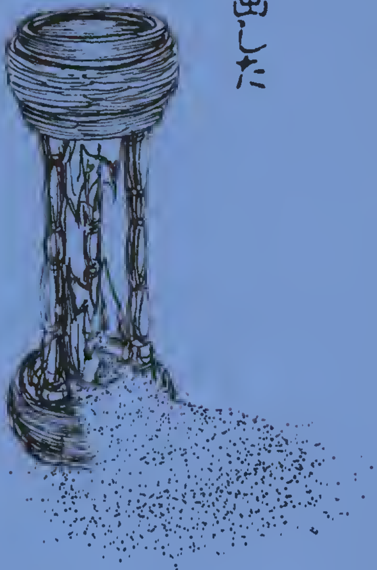
きみは、次から次へとわき上がってくる不安な想念を振り払うように、頭を大きく振った。考えても仕方なかろう。現時点において、きみは未来を見ることもできないし、知ることもできない。こうなったら、できることをやれるだけやるだけだ。きみの意識はふたたび跳ぶだろうし、あとどれくらい跳んだら終着点にたどり着けるのかわからない。

自分がどこから来てどこへ行くのか、人生でもそうであるように、それはわからないのではなくて、自分で決めることだ。

きみは鞘から剣を抜いて立ち上がると、それをひと振りしてみた。しばらく握っていなかったことなど、まったく忘れてしまうほど、剣はきみの手によくなじんだ。きみは満足して、それを鞘におさめると、荷造りの荷物を抱えて外に出た。向こうから髭面が走って来る。

運命はわからないが、時は待ってくれない。冒険は始まったのだ。

きみは、ソーサリアンの時代に足を踏み出した





それがもとで都市に人間が集中して、各地に都市国家として栄える町が多数出現する。事実上国は解体し、全体が都市国家中心の世界となる。そして魔法の文化は、いままでにないほど栄え、後の人々はこの時代をソーサリアンの時代と呼んでいるほどだ」

ふたたび揺れが起こった。カーン王の舌打ちが聞こえて来るようだ。

「……きみの意識の旅について、安全は私が保証しよう。きみの肉体に意識が戻ったとき、きみの時代は今までにないほどの危機を迎えているはずだ。すべての歴史の流れを見て、その危機を救うためにきみは旅立ったのだ。旅はまだ続く。きみが次にたどり着くのはその、ソーサリアンの時代だ。そして……」

カーン王の声は途切れ、大きく空間が揺れた。それはもう、揺れという段階ではない。空間のどこかがきしんでいるような気さえする。

空間が消える！

きみにはそう感じられた。ここから脱出しなければ危険だ。だがどうやって？どうすればここから出られるというのだ？

その時である、きみは強い力で、ぐいと引っ張られた。それを最後に、きみの意識はふたたび暗黒に吸い込まれるような感覚の中に没入していった。

旅の再開(ソーサリアン)

トンネルを抜けたときのような感覚だ。きみの体は、まぶしい太陽の下にあったのだ。太陽の光を避けるため、手をかざして両の目に影を作る。

目が少し馴れてきたところで、首から上を少し持ち上げてまわりを見る。きみの寝ているのは、日溜りの中にある草地のようだ。眠気でぼうっとした頭を軽く振る。少しははっきりしてきたようだ。

勢いよく上体を起こして、あたりをもう一度見回した。横になって頭が向いていた方向、少しも行かない所に丸太小屋が建っている。他にも幾つか家があり、その家の向こうには無数の建物がある。きみの家だ。きみは裏手の草地で、昼寝をしていたところだったのだ。

左の方に目を移すと、今度は石で造られた壁が、家を遠巻きにするようにして、ずっと続いている。右の方には大きな木が四、五本生えていて、それを越えてずっと向こうに、大きな城が建っているのが見えた。

きみは、のろのろと立ち上がると、とぼとぼと家に向かった。

家に帰ったきみの意識は、さっきの出来事を考えていた。カーン王がきみの意識を呼び出した目的は、大きな危機を救うためだという。きみの意識は彼の導いた道をたどりながら、歴史の中を旅しているという。だが、大きな危機とはなんだ。きみがたどり着くところはどこだろうか。カーン王は伝えようと思ったに違いない。だが、途中で邪魔が入った。

邪魔？　どこから来たというのだ。きみの旅をつけて来ている者でもいるのだろうか。待ち伏せでも……。

出し抜けに、扉を叩く音がした。叩き終わらないうちに扉が開く。勢いよく扉が開いて、男が入ってきた。きみは、はっとしてそちらを見た。

「よう、何ぼうっとしてんだ？」

入ってきたのは、髭面の男だ。背は並くらいで、無精髭が人なつっこい顔一面に広がっている。きみの家の近くに住む男で、きみの友人である。

「なんだ……」

男は笑いながらずかずかと入ってきて、きみの向いにある椅子に腰掛けた。

「なんだなんて言ってる場合か。昼過ぎだっていうのにシケた面しやがって」

きみは、彼の顔をジロリと見た。

「考え事なんてのは、おまえの柄じゃねえ。それよりも、一儲けのチャンスだ。考えるのはそれからにしろよ」

男は、どこから聞いてきたのか、三日後に王の触れが出る事を知っていた。話によると、最近町で起きている騒ぎの数々は、王の杖が盗まれてしまったことが原因らしい。王の杖は、町を護る不思議な力がある魔法の杖だ。それが、どういう経緯か知らないが、ゴブリンたちに盗まれたらしい。

「……三日後に出るのは、それを取り返して来た者に、報酬を出すというものらしい。俺たちはひと足先に行って、他のやつらを出し抜いてやろうってわけさ。報酬はいただきだな」

きみは、男に聞いた。

「問題のゴブリンの巣は……」

「そいつはぬかりねぇ。きちんと調べあげたさ。まあ、近ごろはやたらと魔物が出るからなあ、俺なんかにしてみれば革細工とこっちと、どっちが本職かわかんねえくらいだ」

きみと男は、以前冒険者として旅している最中に知り合い、旅の途中で見つけたこの町で落ち着くことにしていたのだ。しかし、一度憶えた冒険のスリルは忘れられない。そのため、普段の生活のかたわら、たびたび持ち上がるこういった話を片端から拾っては出かけるのであった。

男は、きみに説明するため、机の上に広げた地図をかたずけながら言った。

「俺はこれから、トレーシーとタルバックのじいさんに声をかけてくる。それが終わったらすぐに出かけるからな。用意しとけよ」

彼は慌ただしく出て行った。きみは、久しぶりの冒険に胸が高鳴るのを感じた。以前は冒険者であったとはいえ、まだ若いきみはそれほどの冒険をしたとは言えない。一人前の冒険者となるには、まだ時間もかかろう。きみはすぐに、

真実

きみの意識は、真っ暗な空間に浮いていた。

いままでの旅で、こんなことは初めてだ。きみは恐ろしい考えに捉われた。まさかとは思うが、これは何かの間違いで、意識だけが置き去りにされてしまったのではないだろうか。

「案ずる事はない」

どこからか野太い声が響いてきた。どこかで聞き覚えのある声だ。

「旅の方よ、私をお忘れかな?」

思い出した、この声は前にあったカーン王の声である。どこか無機質な感じを与えるが、それでもなんだか大きな存在感を持っている声だ。

「思い出されたようだな、光栄だ。流れの狭間に呼び止めたのは申し訳ないが、あまりに何も知らずに旅をしているようなのでな。記憶はじきに戻るだろうが、無意味な旅はしないほうが良いだろう。旅が終わってから意味を知るよりは、旅の意味を踏まえながらそれを続けた方が興味もわくというものだ」

きみは、言葉の裏を把握しかねた。カーン王の言いたいことはわかる。自分は意識だけで雄大な歴史の部分々々を見て回っている。自分はどこに行き着き、どこから来たのか。確かに、きみには何もわかってはいなかった。

「心配は無用だ。きみは個人として存在するし、体は失われたわけではない。じきに自分の体に戻れるはずだ。きみは、いやきみの意識は私の導きによって、過去に呼び出されたのだ」

肉体があったら、思わず声をあげていたであろう。きみは、カーン王の言葉を驚いて聞いていた。

「それだけではない。現実に戻ったとき、きみは私の生まれ変わりとなる。きみは私自身だし、私はきみだ。ただ生まれた年代が違うだけで、同じ意識を共有している。きみは、自分自身の内面と話をしているわけだ」

さきほどと同じような驚愕が、きみを襲った。

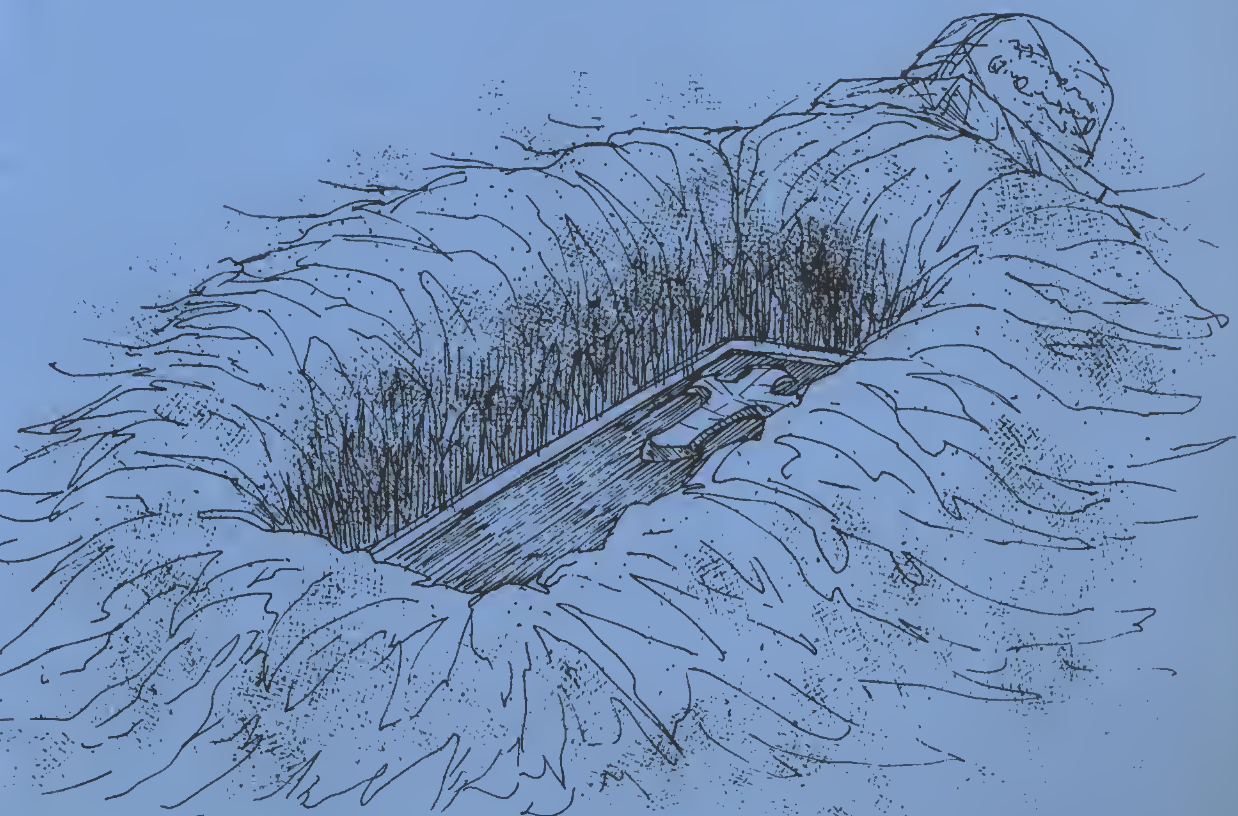
「驚くのも無理はなかろう。しかし、時を越える能力を持った人間など、そうたくさんいるはずはない。たいていは、私の生まれ変わりがそうだ。まあ、私とて前世の記憶をたどれば、クォーリー王国の英雄に当たる……」

そのとき、空間がぐらりと揺れたような気がした。カーン王の意識が、ほんの瞬間だけ、きみから離れたような気がした。

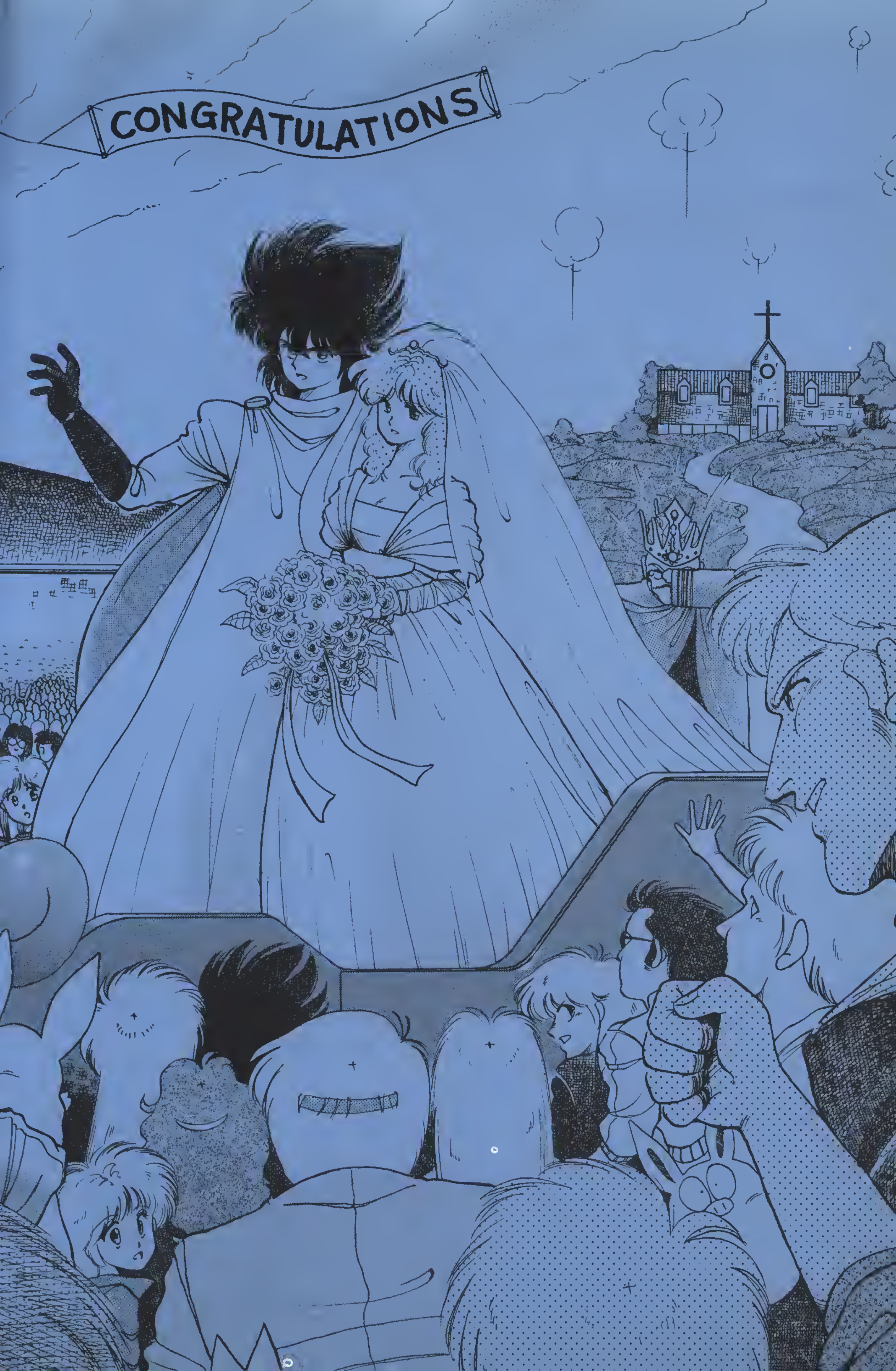
「ここにまで邪魔が入ったようだな」

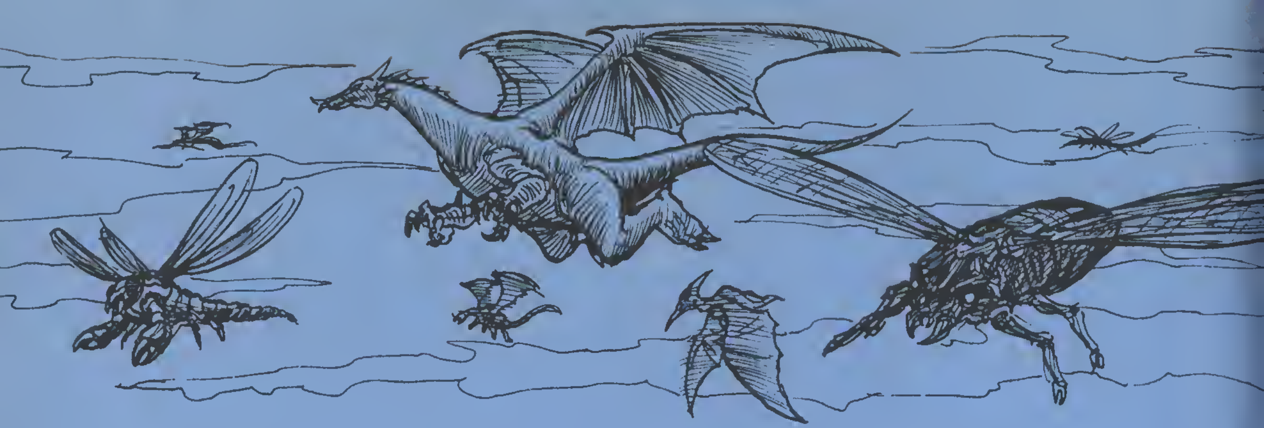
彼の言葉からすると、揺れたのは錯覚ではなかったようだ。

「まあ、少しは大丈夫だ。ザナドゥの大陸は、これから小さな暗黒時代を迎え、



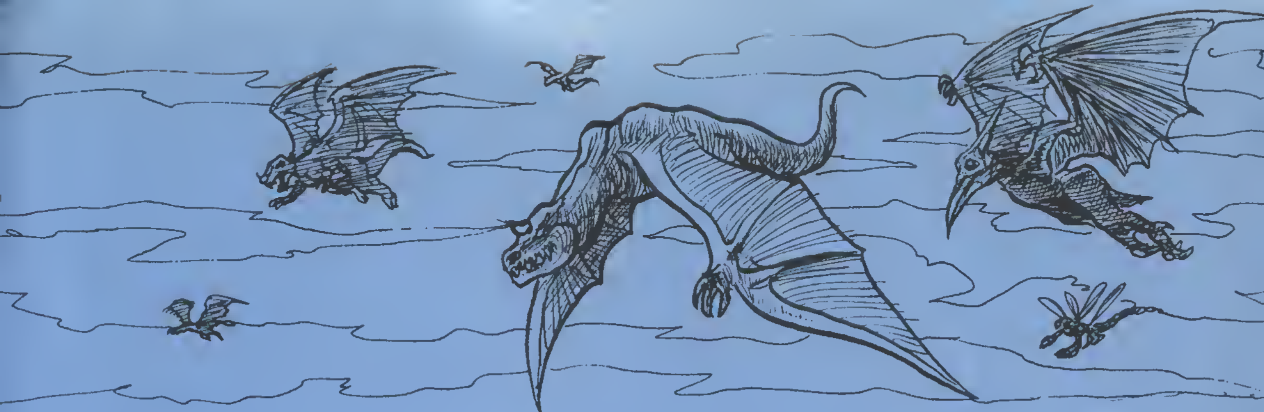

TV


CONGRATULATIONS



「道を開けろ！」
「もうすぐ来るぞ！」
　ここは町中の大通りだ。通りを挟んで、両脇に黒山の人だかりが押し寄せて、てんやわんやの騒ぎである。どうやら皆、パレードが来るのを待っているようだ。押しあいへしあいしながら、ようやく各自自分の位置を確保し、ほどなく混乱はおさまった。
　空は文句無いほどに晴れ渡り、人々の顔は明るく陽気だ。戻った平和を存分に満喫しているからであろう。祭りの熱気は異様な程にまで高まり、何かを待つ人々は、いまかいまかと待ちかまえながら、口々に何か叫んでいる。これだけ集まった人がみんなで騒ぐものだから、そこはもううるさいなどというものではなかった。鼓膜が破れんばかりの騒音である。
　だが、遠くの方でそれに負けないほど大きな歓声があがった。
「来たぞ！」
　きみの近くの男が耳もとで叫んだ。
「うるさい、耳がどうかなっちまう！」
　きみはたまらず怒鳴り返した。男はすぐにやり返して来た。
「なんだと！」
　今度はきみの前にいた婦人が、振り返って言った。
「やめないかい！　こんなおめでたい日に！」
　それを聞いて、きみも男も顔を見合わせて、笑顔で争いを終わりにした。歓声がずっと近づいてきた。紙吹雪が舞っている。
「おい、あいつを見ろ！」
　さっきの男がきみの肩を叩いて、空を指さした。そこには、長い体をくねらせて、喜んで飛び回っている龍の姿があった。あれは、いまでは国の守り神となったヴァイデスだ！
やつはごきげんに飛び回っている。
「来た！」
　誰ともなくそう叫んだ。パレードの台車が、文字どおり人波をかき分けるようにしてゆっくりと進んで来た。豪華な装飾の台には、二人の人影があった。あれこそ、ファン＝フレディ王子と、セリナ姫……いや、先の戴冠式を兼ねた結婚式の瞬間からフレディ王とセリナ王妃となった二人である。紙吹雪が舞い、歓声がとどまることを知らずにわき上がる。
　さらに台車は近づいて来る。若いフレディ王は、喜びを満面にたたえて、沿道からの歓声に精一杯手を振って応えている。その横にぴったりと寄り添ったセリナ王妃は、これもまた喜びの表情である。至福の笑顔で歓声に応え、満面に笑みをたたえている。
「すてきねぇ」
　さきほど争いをたしなめた婦人が、うっとりとその様子を見守る。それが、結婚した二人を指したのか、ウェディングドレスに包まれたセリナ王妃を指したのかは定かではないが、どちらにしても素晴らしいことに変わりはない。美しく着飾ったセリナ王妃は、もちろん誰の意義も認めさせないほどに美しかったし、立派なフレディ王の姿も、ロマンシア王国の素晴らしい未来を予兆するように堂々としていた。
　どういった形容が使われたにしても、この日はロマンシア王国の歴史の上で、最高の一日になることは間違いないだろう。きみは喜んで彼らに手を振り、祝福を伝えたかった。他の人々にしても同じであろう。きっと彼らは幸せに暮し、ロマンシア王国はさらに発展して行くに違いない。
　歓喜の渦に巻き込まれ、我を失ったきみの意識は、そこでふたたび旅立った。





そばにいたので、危うく巻添えをくらいそうになった。

最初のものすごい一撃は、英雄に直撃したはずであった。しかし、英雄は持っていた剣を自分の前にかざし、そこに見えない盾でもあるかのようにすべての魔法を跳ね返していた。そこへ、先ほどより強力で、連続した二撃目が襲った。さすがの魔力を持つ英雄も、これは抑えるのが精一杯であるようだ。見えない盾が火花を散らして、数十人が集中してくる魔法を受け止めている。魔法は次第に強くなるようで、それを見ていた人々の士気が次第に落ちて来るのが肌に感じられた。

きみは無意識のうちに、口の中で何か唱えていた。体が自然に動く。瞬間、きみの体から、大きな稲妻が走り、魔法をかけていた親衛隊の魔術師たちの中へ吸い込まれ大きな爆発を起こした。

ふっと何かが途切れるのを感じる。

忘れていた意識がよみがえる。以前、いや前世と言った方がいいだろう、きみは魔術師だった。思い出すはずの無い記憶が、よみがえったのだ。これも英雄の奇跡だろうか。ふとまわりを見れば、稲妻を放ったのはきみだけではないようだった。あちこちで、驚いた顔をした人が見られる。

親衛隊の一団は、大混乱であった。突然の魔術兵団の出現で不意を突かれたのだ。魔法を使えるのが英雄だけではないとすれば、彼らにとって戦いは圧倒的に不利だ。なにしろ数が違いすぎる。

「友よ！　いにしえの記憶を取り戻した友よ！我に続け！」

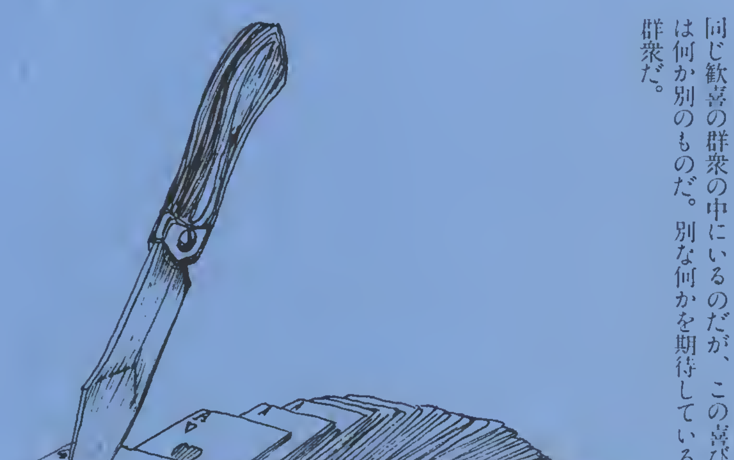
英雄は、混乱した親衛隊の中に飛び込んで行った。それが合図となって戦いは始まった。きみは、思い出した魔法を駆使して、なだれのように突撃する人々を支援した。人々は城壁を壊しにかかる。親衛隊は、それを拒もうと必死の抵抗を続ける。

戦いは夜半過ぎには決着がついた。王が降伏したのだ。城は、それを戦い取った人々の歓声であふれた。その歓喜の中、きみの意識はふたたび跳んだ。

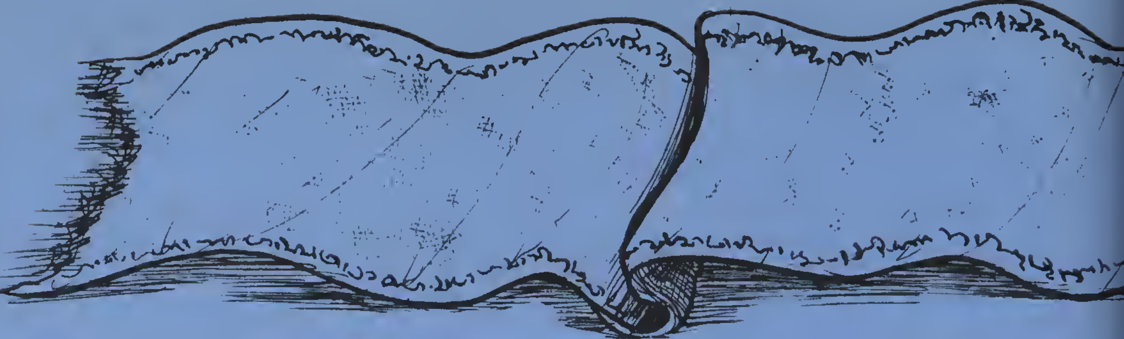
パレード（ロマンシア）

「押さないでくれ！」

悲鳴にも似た声で、きみは我に返った。初めはまだ戦いの興奮さめやらぬ歓喜の中にいるのかと思ったが、そうではないようだ。同じ歓喜の群衆の中にいるのだが、この喜びは何か別のものだ。別な何かを期待している群衆だ。







中から現われたのだ。彼はガルシスの破滅を告げ、ガルシスに半ば荷担した形で悪政を続けてきた腐りきった王家を打倒し、活力のあるスラムにいる人々によってザナドゥを再興することを宣言した。それまでの王家に対する不満が一気に爆発した形で、話は一夜にしてスラム中に広まり、明け方には英雄のまわりに人々が次々と集まってきたのだった。

「新たなザナドゥを！」

英雄はそう叫ぶと、丘を駆け下り、群衆の中に入った。群衆は熱狂的に彼を迎えた。半ば狂気のそのなかに、きみも身をあずけた。

「武器を取れ！」

やがて、どこからともなく声が響いた。

「腐った王家をこの手で倒すんだ！」

「英雄に続け！」

「ザナドゥは我々のものだ！」

口々に叫び、人々はある方向に向かって流れ始めた。ザナドゥの中心地、以前の光明の



都のあった場所。王家の城がある都へ向かって。

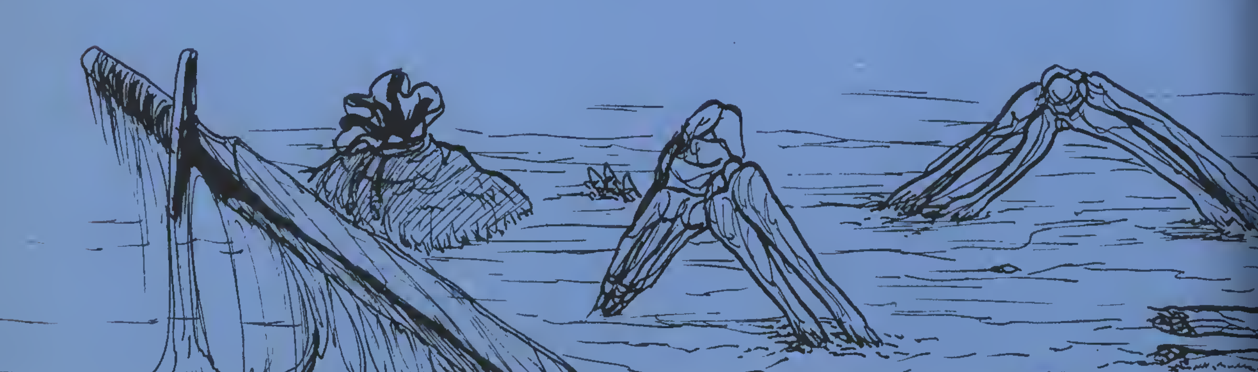
行進は、英雄を先頭にして街道沿いに続いた。どこから聞きつけてきたのか、森に逃げていた人々も加わり、人の数は次第に膨れ上がっていった。途中に町があり、そこには騎兵隊がいたが、あまりの人数の多さに圧倒され、急いで城の方へと逃げ帰った。町の人々も、王家に対する不満は多かったようで、英雄の意志に賛同した者が多数加わり、彼の軍隊は恐ろしいまでの数になった。

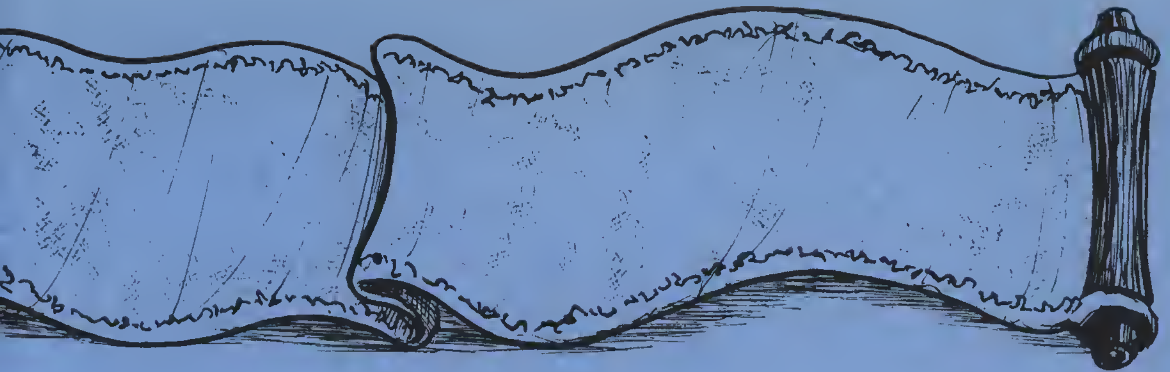
人々の武器は粗末なものであった。彼らは手に手に、まきわりの斧やかま、ある者などは棒きれを持って、英雄の後を追った。だが、士気だけは高かった。異様に高揚した精神は、城までの長い行軍によってもおさまりそうにない。

この事態に、一番慌てたのは、やはり王家であろう。住民の反乱など、長いザナドゥの王家の歴史にはほとんど記されていない。それだけ安定した国であったのだ。事態を聞いた王は、どのように対処して良いのか苦慮しているに違いない。そんなことを考えながらきみは、英雄に従っていった。

英雄の行軍が、城の見えるところまでさしかかると、そこには王に命令されて出てきたと見える親衛隊の姿があった。英雄は、そこでようやく立ち止まった。人々は、英雄を中心として並ぶように、その横に、後ろに広がった。ここにくるまでにその数は、初めの数十倍までに増えている。もはや数え切れないほどである。親衛隊の数よりは、圧倒的に多い。

だが、親衛隊には切札があった。彼らは、英雄に向かって、一斉に魔法をかけた。炎や電撃が英雄を襲った。きみは、かなり英雄の





中はこれ以上ないほどに荒れていた。復興した現在でも以前の力がまだ戻らずにいる。いまそのような悪魔がよみがえったとしたら、果してふたたび立ち直れるだろうか？　国そのものが解体してしまうのではないだろうか？

市場のおやじは、王家にたいする不満がそのようなデマを広めたのだという。以前の戦いによって王家は力を失い、いまでは楽園と呼ばれたザナドゥにスラムまでできる始末である。悪政のせいもあるだろうが、それだけ細かいところまで手を伸ばせないことが王家の力のなくなったことを表わしている。

が、最近魔物が増えていることを考えると、あながち嘘とは言えないようだ。悪魔の復活はおおげさとしても、なにかの前触れではないだろうか。

水滴が、ぽつりときみの頬を打った。雨だ。夏も終わりに近づき秋も近いが、それにしても冷たい。ぽつりぽつりと降り始めた雨は、すぐに量を増し、しとしとと景色を冷やすものになっていった。きみは、荷台から革でつくったロープを取り出し、身にまとった。荷車は相変わらずゴトゴト進み、馬の歩みも変わらない。ただ、あたりの景色が霧のような雨のためにぼやけたように見えるだけである。

雨が道の周囲をすべて濡らし、しっとりとした色に変えたころ、人影のない道を向こうから歩いてくる影があった。ロープをまとっていてよく見えないが、屈強な体格からして、どこかの戦士であるようだ。馬にも乗らずに雨の中の街道を行くのは難儀なものだ。それに、この先のスラムまではまだかなりの距離がある。きみは、雨のやむのをどこかで待てばよいのにと思いながらも、ひと声かけようとした。だが、その戦士にはどこか人を寄せつけないようなところがあり、きみは呼びかける言葉を飲み込んだ。

戦士は、フードの下に顔を隠したまま、まったくきみの方を見ようともせずに、馬車の横を通り過ぎて行った。きみも、一度ためらったために声をかけにくく、そのまま通り過ぎた。ほんの短い間だったがなぜか心に引っかかるところがあった。

きみは、戦士の後ろ姿を見ようと、振り返った。その瞬間、ふたたびきみの意識は時の流れに押し流された。

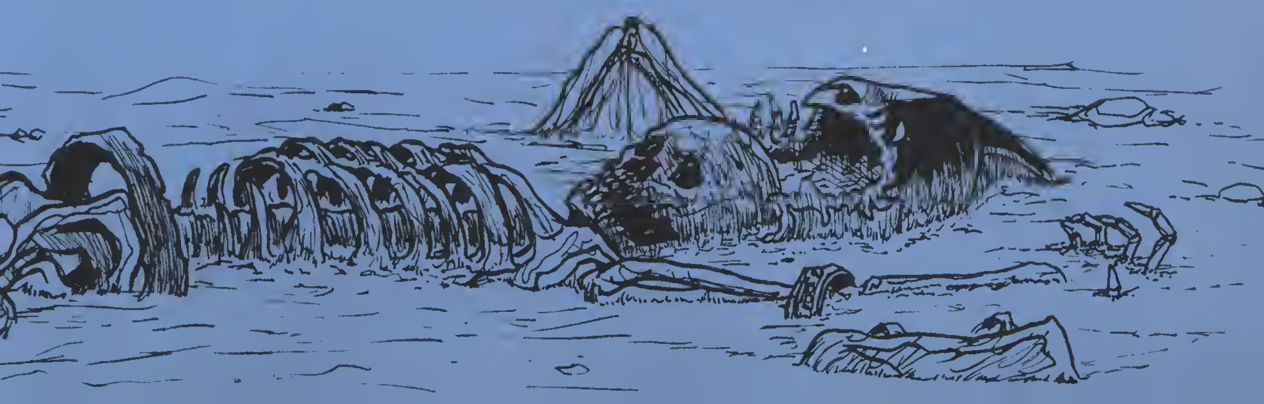
きみがここで出会った戦士は、これから復活しようとしているガルシスを倒しに行く、城にいるはずの英雄であった。彼は、ふぬけた城を抜け出て、ガルシス復活の兆をみつけ、スラム街のある聖なる洞窟の入口に足を向けたのである。

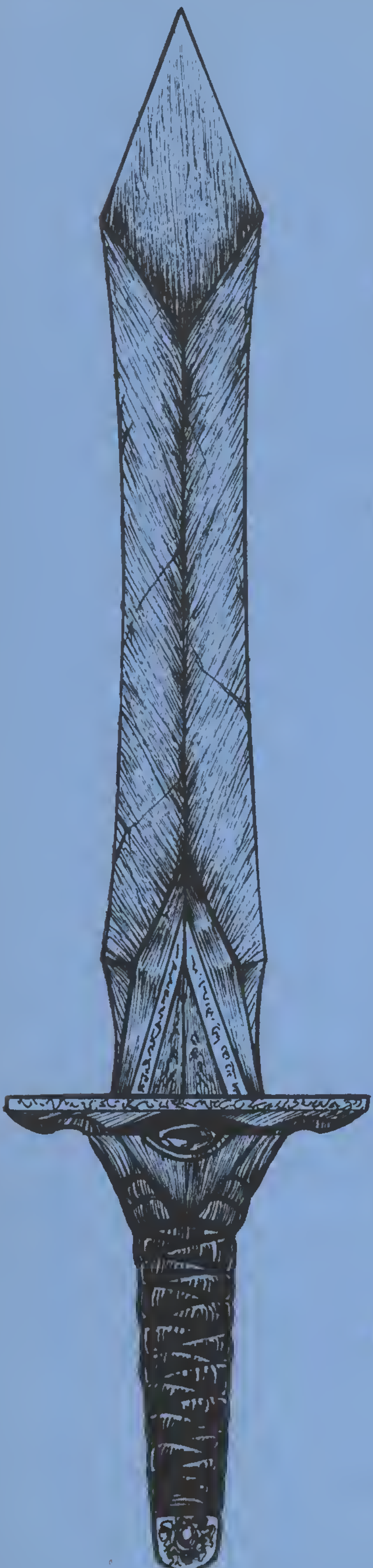
瞬間にして、きみはそれから数カ月後にいた。

ここは、町からそれほど離れていない丘陵地帯だ。少し高くなった丘の上に、以前その横を通り過ぎた英雄の姿があった。そのまわりには、スラムの住民が山のように押しかけている。きみの姿も群衆の中にあった。

ことの起こりはこうだ。あれから、魔物の姿も多く現われ、気候の変化からもガルシス復活の噂は真実味を帯びてきた。それでも相変わらず王家の悪政は続き、民の一部は重税にあえがねばならない町から逃げて、魔物などの危険はあるが自由なスラム街や、森の中で自給自足を営む者が増えた。しかし、相変わらず作物は取れずに、貧困を極める状態だった。

だが、ある夜。突然にスラム街の北にある森の中に、大きな光の球が現われた。それは周囲にいた人々を集め、その眼前で英雄が光の



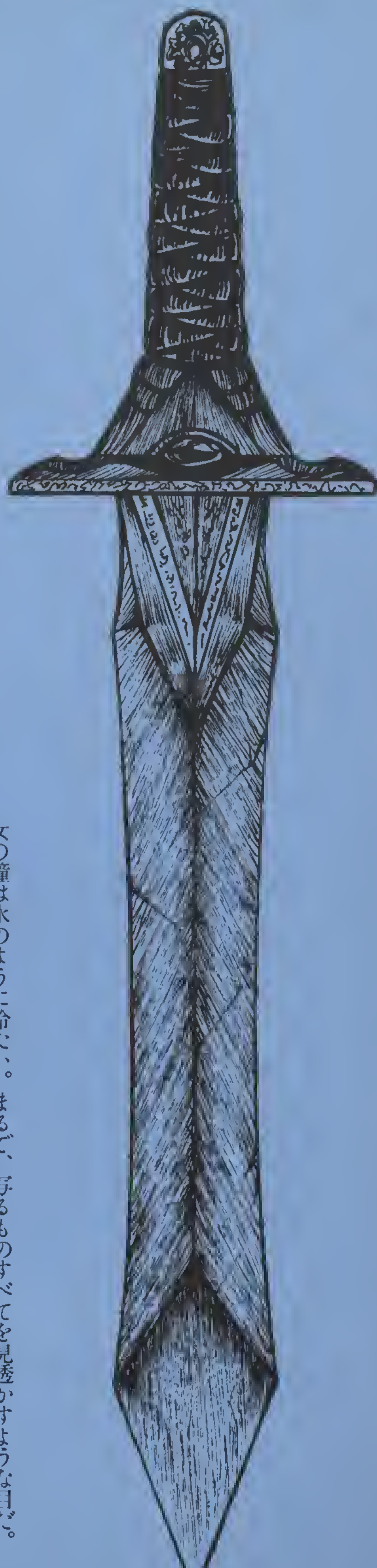


女が何かつぶやいた。すると、炎の帯はひときわ大きく、勢いを増した。
だが、勝負は次の一瞬についていた。自分の力以上の巨大な炎を起こした女は、炎の帯を扱いきれずにいた。そこにほんの少しの迷いができる。きみはそれを逃さず、剣で炎を振り払い、女に向かった。炎をくぐり火の粉がまとわりついたまま、きみの剣は闇を斬った。しっかりとした手応えが返って来る。
炎の帯が消えると同時に鈍い音がした。女が地面に崩れたのだ。やつはガルシス配下の魔術師だったのであろう。あの一瞬のスキがなければ、きみが地面に倒れていたかもしれない。
死体を見おろしたきみは、愕然とした。そこには美しい女の顔はなく、かわりに肉が腐り虫のわいたしゃれこうべがあったのだ。手にしたきみの剣には、数匹の虫がこびりついている。きみは、剣をひと振りしてそれを振り払うと、おぞましさに体を震わせた。
地下に入ってかなりの時が経つが、一向にドラゴンスレイヤーの見つかる気配はない。それどころか、地下深く進むにつれ次第に魔物の姿は増し、心の休まる間もない。何かきっかけがあれば、発狂してしまいそうな緊張状態だ。
きみは、大きくため息をついて気を取り直した。王の密命で旅立ったからには、少しでも可能性があるかぎり前に進まなければならない。共に苦しい訓練を受けた仲間たちも、いまごろこの地下世界のどこかで、こうして戦っているはずだ。ひょっとすると、ドラゴンスレイヤーを手に入れようとしているかもしれない。
顔を上げて、さらに深く続いている洞窟の奥を見据える。遠くの闇の中に、魔物たちの悪意が漂っているようだ。きみがそこへ行くのをてぐすねひいて待っているようだ。だが、そこにはガルシスの支配を撃ち破る伝説の宝剣ドラゴンスレイヤーが眠っているかも知れない。
きみは、暗い天を仰ぎ、戦士の神に対する祈りの言葉を二、三つぶやくと、ふたたび洞窟の奥へと旅を始めた。それと同時に、意識も新たな地を求めて旅に出た。

新しきザナドゥ（ザナドゥII）

町には不穏な空気が流れていた。
荷運びの仕事から帰る馬車の上のきみは、いまにも水がしたたりそうな雲を見上げた。家に着くまでもちそうにない。ちぇっ、と心の中で舌打ちして、少しでも早く家に着くために、車を引く馬に鞭をくれた。ピシッ、と小気味よい音を立て鞭がうなると、馬は少しだけ歩調を速めた。だが、もうかなりの老いぼれであるこの馬に、無理をさせるのは気が進まない。こいつが倒れれば、明日から仕事ができなくなってしまう。
あきらめて、持っている手綱を緩めた。途端に馬の動きは先ほどの速さになる。道は平原を延々と続き、あたりは人家どころか人影さえない。かつては多くの人々が行き来していた街道だが、いまはほとんど歩く者もいない。きみは、ため息混じりに大きく息をつくと、もう一度さっきの会話を思い出していた。
それは、家で採れた少ない牛乳を、スラムの中にある市場に運んで行ったときのことだ。市場のおやじは、町中の噂に関しては敏感な人間である。彼の話によると、以前ザナドゥを襲った悪魔が復活したのではないかという噂が、スラム中に広まっているらしいのだ。だが悪魔は、いま城にいるはずの英雄がずっと以前に倒したはずだ。きみはまだほんの子供だったのでうろ憶えだが、国をあげての盛大な祝賀会が幾日も続いたのを覚えている。それまで昼でも暗かった空が、一気に晴れ渡ったのを覚えている。
それまで、ザナドゥは十年以上にも渡る屈従の日々を耐えていたのだ。国の

暗黒の戦い（ザナドゥー）



一瞬、自分の心臓の音が止まるかと思ったほどである。はっとしたきみの目の前に、大きな赤い炎が舞ったのだ。本能的に体が跳びさがった。炎はすぐに消えたが、光に眩んだ目にはしばらく何も写らなかった。しかし、戦士として鍛えられたきみの精神が、反射的に目の代わりになろうととぎすまされる。敵は正面だ。感覚がそう告げる。

きみの意識は、戦いのまっただ中に出てしまったらしい。

視力はすぐに回復した。ここは、大きな洞窟の中だ。あたりは途方もなくだだっ広い。起伏の激しい草原が、遠くの暗がりに溶け込むまで遠々と続いている。天井もかなり高く、見上げなければそれらしい影も見えない。

敵は正面にいた。正面の、膝元まである草の中だ。やつの隣りには古びた石碑が、そっと戦いの趨勢を見守るかのように控え目に腰を下ろしている。敵の周囲は暗い。いや、やつの着ている黒いローブが闇に溶け込んでいるかに見え、それが薄暗い空気をいっそう暗く見せているのだ。むきだしのやけに白い手が、宙に浮かんでいるように見える。

その手が、妖しくゆっくりと動いてローブのフードを静かにおろした。いままで隠れていたフードの暗闇から、そいつの顔が現われた。細くしなやかな手から想像したように、やけに白い顔だ。そして長く、つややかな長い髪。女？

きみの目の前にいるのは、冷たい美しさを放つ女であった。女はきみのことを、見下げたような侮蔑のまなざしで睥睨し、右の手をゆっくりと動かした。きみの目は、ゆっくりとそれを追う。女の手は、円を描くようにしながら、手のひらを上にして体の脇で止まった。その瞬間、手のひらの少し上に、ボッと青い炎が燃え上がった。それを満足そうに見た女の目が、ふたたびきみに戻る。

女の瞳は氷のように冷たい。まるで、写るものすべてを見透かすような目だ。きみは、背筋に悪寒が走るのを感じた。

「身のほどを知るがいいわ」

女のくちびるがわずかに動き、凍てつくような凜とした声が響いた。それは、とてつもなく広い洞窟内に反響するかのような、とても鋭い声であった。

炎を乗せた右手はそのままで、女の左手がきみに向かって妖しく振られた。同時に、きみの中に恐ろしい幻覚、いやイメージが投げ込まれた。頭の中に強烈なイメージが放り込まれたような感覚だ。

ガルシスだ。頭の中に、闇の中にどす黒い血のような体を溶け込ませた、臭いさえしてくるような強烈な映像が浮かんだ。それは、おおきく足を踏み出し、一面の床の上に渦高く積まれている人間の体を踏みつけた。その一瞬、痛みとも断末魔のものともつかない悲鳴が、闇に吸い込まれるようにして聞こえた。そこに積まれている誰もがかなりの怪我をし、息も絶えだえである。ほとんどが死にかけている。だが、闇の中に見える巨大な竜は、そんなことは少しも気にかけていないようだ。まさに地獄絵図である。

きみの前いる女は、イメージに戸惑うきみを見て、冷たい笑いを浮かべた。

「おまえには、ガルシス様を倒すどころか、近づくことさえできないわ。なぜならこれ以上先には進めないのだからね」

女の右手に乗っていた炎が赤く染まった。と同時に女は腕を振り、炎をきみに投げつけた。小さな炎は一瞬にして巨大になり、きみを襲う。きみは素早く横に跳び退く。しかし強烈な炎が、きみの肌をかすり、無数の針が刺さったような痛みを憶える。

今度は炎の消滅はなく、かわりに火の帯となって逃げ回るきみの体を追った。炎の根元を掴んだ女が、目を釣り上げ残忍な笑みを浮かべながら、きみを目で追ってくる。きみは、逃げるのが精一杯で、女に近づくことさえできない。

衰退の波

「たいへんだ！」
　ここは光明の都を取り巻く、監視所のひとつ。町のはずれにあり、魔物が町に侵入しないように見張っている。その監視所の執務室の中で、所長のきみは昼下がりのまどろみを楽しんでいたところだ。そこへ、静けさを破って、友人でもある警備隊の隊長が飛び込んできたのだ。
「どうしたんだ、クセルセス。また魔物か？」
　落ち着いて聞いたが、いつもは冷静なクセルセスが血相を変えている。ただごとではないようだ。クセルセスは、扉の近くにあった樽から、水をごくりと飲んだ。落ち着こうとしているらしい。彼は、荒々しく振り向くと、髪を振り乱して言った。
「落ち着いて聞け……」
「どうした、クセルセス。きみらしくもない。落ち着いてないのはきみの方だ」
「わかってはいる。しかし、どうしたらいいか見当もつかないんでな」
　きみは、声を落として聞いた。
「竜か？　竜が現われたのか？」
　クセルセスは、首を大きく振った。
「それで済めばまだいい」
　彼は、息を大きく吸い込んで、一気に言った。
「王が……カーン王が死んだ！」
　一瞬、世界が凍りついてしまったかに思えた。千年以上に渡って、ザナドゥを育て、治めてきたカーン王が、あの偉大な魔術を持ち不死の体を手に入れているといわれているカーン王が死んだ。そんなことがあるとは思えなかった。
「何かの間違いじゃないのか？」
　きみは聞いた。クセルセスは、震えながら言った。
「ああ、そうであって欲しい。だが、都はその噂で持ちきりだ。それどころかあちらこちらでパニックになっている。それでも、王は姿を現わさない。それどころか、側近たちも表に出てこない。さっき、城の東の塔から煙が上がった。知合いの占い師は予兆も何もなく、王の守護星が消えたという。地下は、魔物たちがせきを切ったように、一斉に活発化している。城で何かあったに違いない。王に何かあったとしか考えられんじゃないか！」
　窓の外が、急に暗くなった。二人ははっとなって、窓際に駆け寄る。一陣の風が、大きなうなりとともに吹いた。建物全体が、船のように揺れた。
「何かとてつもないことが、とてつもないことが始まる」

　ザナドゥの城は、それから三日後にカーン王の正式な死を発表し、跡継ぎにはシン王子がなることを決めた。だが、都のパニックはよりいっそう激しくなり、シン王子の王位継承を不服としたヨン王子が反旗を翻した事で、そのパニックは大陸全体のザナドゥの領土を巻き込むものとなった。王位継承戦争はそれから世代を越えてかなり長い間続き、それが中央集権を弱める結果となった。そして、ようやく光明の都の司政官であったネブザラダンが、周囲を抑えて第二王朝を開いた頃には国土は分裂し、以前の五分の一程度の領土にしか影響力は残っていなかった。
　その後、大魔術師Ol＝Dreakeを生んだ非人類との戦いの時期や、異世界からの勇士を招いた時代などを経て、魔法文化隆盛の魔法使いのテンプル創設の時期となる。そして、ザナドゥは失っていた力を少しずつではあったが取り戻していった。
　きみの意識はそのような歴史をなめるようにして流れ、ふたたび跳んだ。



きみは男をせかした。男は急ぐでもなく、キセルを揺らしながら続けた。

「もちろん、竜は地上に出てきて暴れまわった。あるときは森を焼き、あるときは畑を焼いた。そして、ひととおり暴れまわると一度地下の寝ぐらに戻った。その寝ぐらというのがまた、魔物の巣窟でな、竜が入ってきたというので、魔物たちが地上に追い出されて、人間に害があった。

どこにも運の悪い人間というのがいるものでな。ちょうど竜のねぐらの真上の地上に住んでいた一家がいた。なんといっても、一番の被害を被ったのはこの一家だった。なにせ、畑は全部燃されるし、魔物が出てきて家を襲うしでひどい迷惑だった」

男はきみが真剣に聞いているのを、おもしろそうに眺めて、ゆっくりと話を続ける。

「その一家の父親は、以前戦士として戦っていたことがあった。そして、この一家は竜のねぐらのある洞穴にかなり詳しかった。そこで、彼らは竜を退治しようと決心したんだ」

「でも、どうして倒すなんて思い立ったんだ?」

男はきみの突然の質問に、慌てて答えた。

「そんなこた知るかい。こいつは俺のじいさんから聞いた話だ。じいさんは、そのまたじいさんから、そのじいさんは……。そんなこたどうでもいい。とにかく竜を倒すことに決めたんだ」

きみは男が機嫌を損ねて話をやめないように、少し質問を控えるようにしようと思った。

「それからその一家は、家にいたじいさん、ばあさんの知恵を借りながら、地下に降りていった。そして、途中で宝を見つけたりなんていう冒険を繰り返したわけだ。かれらの戦いは何カ月も続いたのさ。それはそれは苦しい戦いだったといわれている。途中、何回も死にかけたこともあったそうだ。最後には一家の子供まで駆り出されて、ようやく竜の寝ぐらを突きとめた」

最初は軽く始めた話だったが、男は次第に我を忘れ、話に夢中になって身振り手振りまで交えるようになった。

「そこで、彼らはすごいもんを見つけたんだ。そんじょそこらのお宝とはわけが違う。伝説の剣、ドラゴンスレイヤーだよ」

「ドラゴンスレイヤー?」

きみは聞き返した。男はうなずきながら言った。

「知らんのも無理なかろう。こんな田舎ではろくに大陸の伝説も聞こえてこんからな。ドラゴンスレイヤーというのは、伝説の中にだけ出て来る恐ろしいまでの力を持った剣だ。その気になれば、山をもまっぷたつにするほどの力があると言う。その昔、クォーリー王国を襲った竜を倒した英雄が使ったという剣なんだ」

男の話はさらに続いた。

「伝説の中にしか見つからない剣だなんて、最初は思ってもみなかったが、その剣には持ち主を変えてしまう力があったようだ。剣を持った一家は、さまざまな知識や魔法を同時に手に入れたわけだ。当然彼らは竜の寝ぐらにいさんで向かった。たどり着いた頃には、竜はちょうど眠りから覚め、地上に出ようとしていたところだった。激しい戦いになった。竜は火を吹き、ドラゴンスレイヤーはそれを跳ね返す。剣を使いこなすほどの剣士がいない一家には、ドラゴンスレイヤーを使いこなせない」

そこで、彼は真剣なまなざしになって、ゆっくりと言った。

「しかし、いつでも神様は加護してくれるもんだ。最初は五分五分だったが、戦いは一家の方に有利になって行った。ドラゴンスレイヤーが、主人を一人前の戦士に変え始めたんだ。一度剣をふるうごとに、剣はますます軽く、破壊力を増して行った。そして、とうとう最後には竜を倒すことができたってわけさ。一家は、その後平和に暮し、その子孫が後に王国を開いたんだ」

夢中になっていたきみは、無意識のうちに聞いていた。

「それで、一家は剣をどうしたのさ?」

男は答えた。

「知らないな。俺のじいさんも知らなかった。まあ、これが大陸の方で南方ドラゴンスレイヤー伝説といわれてる話だ」

「大陸の方でって……」

「そうともよ。この話の舞台は、ちょうどこのあたりだそうだ。北の方から来たお偉い学者さんが、この前そう言ってた。なんでも、北の大陸すべてを治めるザナドゥとかいう国の学者だそうだ」

そう言った男は、どこか遠くを見つめる目になった。そして、大きく広がる麦畑をしばらく眺めていた。きみもそれに習う。この地のどこかにドラゴンスレイヤーが眠っているかもしれないのだ。そう考えると、なにか不思議な気がしてくる。

「さて、残りの方を見ちまうとするか」

男が腰を上げた。きみも立ち上がる。

その瞬間、意識はふたたび跳んだ。

るようだ。きみは、できるだけ優しく言った。
「王女様。私に答えられることでしたら、なんなりとおたずねください。もし、他の者に知られたくないのならば、他言はしないと誓いましょう」
　王女は、安心したように少し笑顔を挟んでから聞いた。
「……もし、同盟がカーン王の傘下に入る場合、父は私を人質として『光明の都』に預けることを覚悟しています。『光明の都』とは、どのようなところなのですか？　聞けば北の奥地。魔物の跳梁する地と聞きますが……」
　きみは、普段の態度からは想像できない、王女の内面の娘らしさに半ば驚き、半ば安心した。人知れぬ遠い土地へ連れ去られる不安が、彼女を覆っていたのだ。最近、王女が沈みがちだったのは、そのせいだったのだろう。きみは、優しく答えた。
「ご安心下さい。カーン王は慈悲の人でもあらせられます。あなたを都に連れ去ることなど、クロイサの神にかけてもございません。王は恐怖による服従よりも、心からの忠誠を求めておられるのです。もし、私たちが敵同士になっても、抵抗がなければ命を奪ったりしないでしょう。王は、戦乱に荒れる大陸の安定を求められているのです。人々の悲しみを煽ることを、なぜしましょうか」
　王女の顔に、明らかな安堵の表情が浮かんだ。どうやらきみを信じてくれたようだ。
　そこへ、侍女が飲物を持って入ってきた。イナディールの近くで採れるエトナという果物の果汁である。侍女から飲物を受け取るときの王女は、すでにいつもの表情に戻っていた。
　それからしばらく、王女との談笑が続いた。王女は不安から解放されたようで、その表情を見ているだけで、きみもいつしか不安を忘れ去っていた。
　日が西にある山に沈もうとする頃、ゴトエイアの間に新たな入室者があった。王女との会話に気を取られていたきみは、入室者に気がつかなかった。
「ルフォルノ……」
　呼びかけに気づいた王女は、入口の方を見た。きみも王女にならってそちらに顔を向ける。そこには、元老院の責任者であるルミニオン老と、王女の父であるネアトール王がいた。
　二人はゆっくりと長椅子に近づいてきた。きみはそれに応じて立ち上がり、一礼をした。王女も立ち上がって、彼らを迎えた。ネアトール王が笑顔を交えて、きみに向かって言った。
「王女の笑顔を、久しぶりに見せてもらった。大使殿は魔法使いでもあらせられるのかな」
　決して皮肉ではなく、塞いでいた娘を心配していた父としての言葉である。きみも王の機嫌を損ねる事なく軽く答えた。
「いえ、王女は笑顔を宝物庫にしまわれていたようです。今日はわざわざ宝物庫から出してきてくださったとの事でございます。いままで、この国の最高の宝である王女の笑顔に、すっかり魅了されていた次第です」
　王は、笑顔からゆっくりと真顔に戻り、言った。
「我が長老から報告がある」
　長老がきみの前に進み出た。きみは、ひざまづいてこうべを垂れた。元老院の最高責任者であるルミニオン老は宣誓の証の剣を王から受け取り、鞘から出して言った。
「――我がカナン同盟は
　命運の神モーノビックの下
　長老ルミニオンの名において
　カーン王に対し
　永久に忠誠を誓うことを
　ここに宣言する――」
　戦士の作法どおりきみは長老の差し出した剣に額をつけ、その言葉を受け取ったことを示した。
　簡単ではあるが儀式を終わると、長老は言った。
「最終的に反対者はゼロとなった。みな納得の行くまで話し合い、自ら忠誠を誓った。おぬしの説得の成果じゃ。我々はカーン王に絶対の信頼を置く事にする。陛下にそう伝えておくれ」
　老人の目は、とても優しいものであった。きみは歴史的な瞬間に、いま立ち会ったのだ。感激の激情がきみを襲った。きみは心からの感謝を持って差し伸べられた長老の手を握った。長老はうながしてきみを立ち上がらせると、祝賀会の準備の整っている、大広間へ導いた。大広間に向かう間、うれしさのために足取りが乱れるのを、必死に抑えなければならなかった。カーン王も、きっと喜んでくださるだろう。
だが、祝賀会の楽しみを味わう以前に、きみの意識はふたたび所を移した。

南の地にて（ドラゴンスレイヤーⅣ）

　きみの意識は、すぐ次の人間の体に到達した。
　きみの前には、中年の農夫がいた。きみは、彼と小麦の手入れのために畑を歩き回り、木陰で休んでいるところだ。彼はちょうどきみにおもしろい話を聞かせている。
「それで、悪魔が染み込んだ岩から、悪魔が竜に乗り移ったわけだな。それから、どうなったんだ？」

同盟・使者・王女の一幕

きみの意識が次にたどり着いたのは、カーン王の使者としてイナディールに来ている人物であった。きみはゆっくりと、彼の意識に自分のそれを同化させていった。意識の跳ぶ時の旅に馴れてきたようだ。カーン王の協力によってか、跳ぶ瞬間に意識をなくすことが無くなったため、戸惑いはぬぐい去られた。

きみのいるイナディールは、大陸の東にあるアルモイア半島を中心に点在する、都市国家のうちのひとつである。都市国家は、それぞれ幾つかの都市同盟に分かれ、有力なものにカナン同盟、エフト同盟、マノア同盟があり、イナディールは、そのうちのカナン同盟の盟主である。

都市同盟は、近隣の都市国家が、互いの援護を約束して結成した共同体である。各同盟は盟主となる都市を中心に要所々々に要塞を築き、いざというときには各都市そのものが防衛拠点となる。それらが軍隊の移動のしやすい整備された道路で結ばれ、そのため奇襲を受けにくく、防衛拠点へ速やかな軍隊の移動がなされるようになっている。

カナン同盟へは、カーン王の親書を持ってやって来たのである。というのも、カナン同盟が、カーン王の傘下に加わる動きがあるとの情報を入手したので、それを実現するのが目的である。当然、カーン王としてはカナン同盟を加え、なるべく戦闘を避けたい。

元老院制をしいている同盟は、緊急に議会を召集し、全体会議となった。きみの滞在期間はかれこれ一カ月になり、会議も大詰めに入ったと聞くため、今日あたり答えがもらえそうである。与えられた自室にいても落ち着かず、きみはいつも謁見の間となっているゴトエイア（ここの古代語で、太陽を表わす）の間にひとりで座っていた。

部屋の奥にある窓に向いた長椅子にゆったりと腰掛け、穏やかな海からの風に流れる雲を見ていると、少し気分も落ち着いてきた。海の近いここは、風の中にかすかに潮の香りがする。だが、内心の不安はなくなるものではない。もし、同盟がカーン王に敵対することを決定すれば、きみの身柄はまったく保証されない。王に忠誠を誓っているきみは、そのために命を落としても不服ではない。しかし、それと死を恐れないという事とは別である。[illegible]不安を押しやるために、きみは大きく息を吸い、そして吐いた。

ふと、きみは背後に人の気配を感じて、入口の方を振り返った。[illegible]から、イナディール独特の色彩を施した衣装を身に着けた、美しい女性が、侍女を従えて入って来るところであった。赤い髪を長くのばし、気高い気品のある顔立ちをした彼女は、イナディールの王女である。同盟としては元老院制であるが、ひとつの都市国家としてのイナディールは王権制である。そして、現在の王ネアトールの娘が、彼女なのである。滞在が長くなり、城の人々とも顔見知りになったきみは、王女とも親しくなっていた。



「これは、ルフォルノ王女」

きみは王女に気づくと、立ち上がって、うやうやしく彼女に一礼した。

王女は微笑むと、ゆっくりと長椅子に近づいた。きみは王女の手を取って椅子に座らせ、自分はその隣りに腰掛けた。

「落ち着かないようですね」

王女は、きみとは対照的に落着き払っていた。

「ええ、議会のほうはどうなっているのか、そればかりが気がかりでして」

彼女は、大窓から差し込む陽光が、体全体にあたる所に体をずらしながら言った。

「心配は無用のようですね。今日の議会ではほとんど、あなたの希望どおりでした。いま、元老院で最終決定を思案しているところでしょう。結果はじきに出ます」

王女は空の一点を見つめていた。彼女の深緑色をした瞳は、いま彼女がどのような気持ちなのかを伝えてこない。自分の国がカーン王の傘下に加わることを、どのように感じているのか。賛成であるのか、不満であるのか。その振舞いからはまったく読み取れないのである。掴み所がないとは、このことである。

「落ち着いて待つことです」

王女は、死刑を宣告されるか、歴史的な朗報を手に入れるか、二つの大きな相違のある結果を待つ不安なきみを、気遣ってくれているようだ。彼女はきみに顔を向けた。その顔は、一瞬前までの読み取り難い表情ではなく、優しい笑顔になっていた。

「何か飲物でもいかがですか？」

きみは、そのときになって初めて、喉が乾いていたことに気づいた。不安感が、自分に対してうわの空にさせていたのだろう。

「いただきます」

王女は、後ろについていた侍女に言った。

「冷たいものを二つ、ここへ」

侍女は、一礼をするとさっと部屋を出て行った。

侍女が退出すると、王女の表情が少しずつ変わっていった。それは、先ほどまでの厳然とした高貴な者のそれではなく、歳相応の娘の顔であった。きみは、その変化に驚いたが、表情に出さないように務めた。

「……も……」

王女は小さな声でつぶやいた。彼女はなにか聞きたいのだが、ためらってい

カーン側も手痛い打撃を受けて追撃もできない有様であった。結局、両者の傷み分けということになり、共倒れを恐れた両軍は、この戦いの終了後二日目に、停戦条約を結ぶことにしたのだった。



則として、そこで使われたエネルギーはどこかで反動として返ってくる。そうした場合、どこに反動が来るかは人間の決定できる事ではない。カーン王の一撃が、彼の王国の転覆という形でバランスを取るかも知れないし、彼の死により補なわれるかもしれないのだ。そのような危険な賭など、できるはずはない。魔法は、常に世界のエネルギーバランスを考えねばならない。ささいなバランスの崩れが、歴史を動かしてしまうかもしれないのだ。

トリブスは、魔術兵団にそれほどの期待を置いていなかった。魔術兵団はおいそれとは補充がきかないため、結局、攻撃の際は支援隊としてしか使えないし、切札とするにはあまりにも数が少なすぎた。それでも、防御時は。かなりの威力を発揮するが、いまは攻撃の時である。

「了解した。ご苦労」

トリブスの言葉を聞くと伝令兵は敬礼して、さっさとテントから出て行った。

それから作戦の立案は延々と続けられ、ようやく解放されたのは夜もかなり更けてからであった。

「……作戦開始は明日の正午。各自持ち場に帰って休んでくれ。ご苦労」

トリブスの言葉で、一同は解散すると、テントの外に出た。東の方に陣取るジョイエ軍の副参謀ファゴスと共に、馬に乗って持ち場へ帰る。ファゴスは不安そうに言った。

「明日は……うまくいくといいが」

きみは、空を見上げながら言った。

「大丈夫だろう、なんとかなるさ。国の守護星が、俺達のようすをのぞいてるからな」

ファゴスはきみにつられて、夜空を見上げた。雲の多い夜空に、四つの守護星のうち三つがそうっと顔をのぞかせていた。

「明日はひと雨来そうだな」

「ああ……」

ファゴスの言葉に答えた瞬間、ふたたびきみの意識は暗い空間へ吸い込まれ、遠のいた。「アズトールの戦い」は、翌日から二週間続き、アロン軍の撤退で終わったが、





散りになった敵を叩けば済んだが、ここへきて、両方の軍の作戦勝負となったわけである。

これが後に有名となった「アズトールの戦い」であるが、現在のきみは、そこまで激戦になるとは予想だにしていない。

「南か……。いや、クロチエのことだ。何か仕掛けているに違いない。念のため、ドラグーン（竜騎兵）を飛ばしてみよう」

指令官であるトリブスが、竜騎兵隊隊長のボス・マグヌスを呼んで、二言、三言、言葉を交わした。クロチエとは、敵の要塞防衛の責任者のことで、我々はこういった攻防で、彼によって何回か痛い目に遭わされている。さすがにトリブスも今回は慎重である。

「バルディアス、騎兵隊はすぐに機動可能か？」

トリブスが聞いた。きみはすぐに答えた。

「いえ。三割は少々休ませなければならないでしょう。なにしろ、強行軍の後ですから。その他は、なんとか大丈夫です」

「重騎兵はどうだ？」

「完全戦力が二個大隊。現在の再編が終われば、倍の戦力になりますが、補給が遅れ気味なので再編終了は夜にかかるでしょう」

「わかった。なるべく急がせてくれ」

トリブスは、地図に向き直った。そこへ、急ぎ足で伝令兵が入ってきた。

「指令官」

トリブスは、少し機嫌を悪くして言った。

「なんだね？」

「魔術兵団に増援が到着しました。詳細はこれです」

兵士は彼に小さな紙片を手渡した。

彼はそれを広げて、満足そうにうなずいた。魔術兵団とは、数十人の魔術師からなる組織化された部隊である。個々の魔力は弱いが、それが集まれば強力な部隊となることを示した、歴史上最初の軍隊である。他の国には、強力な魔術師が数人いる程度で、魔法文化でカーン王国にかなうところはなかった。強力ではあるが、それとて大きな戦いの中ではひとつの戦力に過ぎない。戦力が大きな戦いになればなるほど、魔力の効果も評価が低くなる。

結局、趨勢を決めるのは戦いの神の定めた運命なのだ。極端な話、カーン王が魔力を使って要塞を吹き飛ばせば戦いは決着がつくが、この世界を形作る法



人の血を吸い歴史は流れ

次に意識が到達すると、きみの目の前には地図が広げられていた。少しぼうっとしていたようだ。

「南側が少し手薄になっていると思うが……」

バジリア軍参謀の、ケルファが言った。

現在、きみは――というよりトロヘイム方面軍の直属騎兵隊隊長であるバルディアスは、敵国アロンの最終防衛地点であるアズトール要塞の攻撃計画の立案に携わっているのだ。

きみの頭に、現在までの情勢が浮かんできた。

アロンに攻め込んだカーン王の軍隊は、完全に相手の意表を突き、攻撃はまったくの奇襲となった。この戦いは、戦争の準備段階ですでに帰趨が決していた。一方のカーン王は、アロンに戦闘準備の気配さえ見せずに軍隊を配備した。かたやアロンの方は、中央での戦闘に気を取られ、時の王ノイ三世が北方警備の軍隊を中央に増援として送ってしまったのだ。がらあきとなったレベアム平原に、北の山地を越えたカーン王の軍隊がせきを切ったようになだれ込んだ。ノイ三世は、慌てて中央に移った軍隊を首都防衛に呼び戻した。これが、混乱のきっかけとなり、アロンの軍隊は総崩れとなり、首都レガミスは、戦闘が始まってからわずか二十日で陥落した。辛くも逃げ延びたノイ三世は、国の南にある要塞都市トロヘイムに移り、そこを拠点にカーン王の軍に抵抗しているのだ。現在攻撃の焦点となっているのは、敵の防衛拠点であるアズトール要塞である。

これまで国土の三分の二を失っているアロンだが、ここまできて軍隊も士気を回復してかなり粘りを見せている。これも、新しく敵の参謀になったシーブルックの巧みな撤退戦術によるものだ。敵の武将ながら、作戦の巧みさを認めないわけにはいくまい。事実カーン王の軍隊は、それまでよりかなりの抵抗を受けたのだ。ようやくアズトール要塞まで追い込んだは良いが、戦力的に戦えば五分の状態だ。ここまでは圧倒的に戦闘力の勝る軍勢で、散り



『旅人よ。あなたの自己喪失は一時的なものだ。案ずる事はない。あなたは、過去に生きた人々の体を借り、その時々を見聞して歩いているのだ。人々の記憶に恐れることはない。帰還は可能なのだから、存分に歴史を見て行くがよい。そう、中央の歴史の見聞に、私が少し力添えをしようではないか。では、良い旅を願っている』

王の声は、ゆっくりとつぶやくような呪文に変わっていた。

「……そこでテロン卿が進みます。だいたい、このような段取りとなっておりますが、計画に対する支障はいまのところまったくございません」

きみの意識はもとの側近の体に戻っていた。王は、ゆっくりとうなずくと、灰色の瞳の目を、ふたたび町の景色に戻して言った。

「ご苦労だった。疲れているようだな。命令の手配が終わったら、ゆっくりと休むがよい」

きみは命令書を手に取ると、一礼をして部屋の扉を開けた。扉をくぐるとき、ちらりと後ろを見た。閉まろうとしている扉の影になって王の姿は見えなかったが、窓の景色が見てとれた。暗い空に、星が幾つも輝いている光景だ。それを最後に、きみの意識は側近の体から跳んだ。



執務室の前まで行き扉をノックし、用件を告げる。中から王の返事があった。

「入りたまえ」

扉を開け、部屋に入った。部屋は、城の東側にあり、窓が大きくとられ、見えない板のはめ込まれた窓からは、外の景色が一望できる。それ以外には、これといった装飾は一切なく、大きなテーブルとそれをとり囲む椅子だけだ。

東側にある窓からは、町の東半分がすべて眺められる。夜は、町中を埋め尽くす無数の光が、星の光とあいまって、見ている者をまるで空の上にいるような気分にさせる。昼間は昼間で、雄大な自然を背景に、全ての建物が調和した町のようすが美しい。

城塞都市ラムトールは、「光明の都」と名前を変えていた。素晴らしい名前だ。夜もこれだけ光り輝く都市など、他にあるだろうか。

カーン王が領土を広げるにつれ、王国の民は種々雑多な民族を含むようになってきた。北方戦役中に、王の傘下に加わり大きな働きをした北方民族や、山岳地帯にいた雪のドワーフ一族、戦乱の続く中央平原から逃げてきた人々など、数え上げればきりがないほどだ。彼らの一部はカーン王国の首都であるラムトールに流れ込み、そのまま住人となった。彼らは最初のうちこそ、前から住んでいた人々との摩擦があった。しかし、カーン王は他の人々と平等に扱った。国王に絶対の信頼を置く首都住民は、しぶしぶ彼らを許容した。時が流れてゆくにつれ、ラムトールでは様々な人種が渾然一体となっている事が当り前になっていったのだ。

当然人口は増えた。地下の開発が進んでいたラムトールは、もはや地上だけの都市ではなく、地下にまで住民を持つようになった。もちろん地上部分もかなり拡大し、現在、敷地面積では移民当初の十倍を越える。拡張に継ぐ拡張のため、以前の城塞都市としての面影はほとんど失なわれてしまった。そのため地下都市を含めて、カーン王の命名により「光明の都」と名前を変えたのだ。

カーン王は、大きなテーブルの向こう側で、町の眺めに対して開かれた窓を眺めていた。きみは、礼をして扉を後ろ手で静かに閉めた。執務室の中は、少し肌寒く、とても静かであった。

外見の年齢は五十歳位に見えるが、建国以来数百年を生きている。それが本当か否か、誰もたずねた者はいないし、王もそれを口にしない。だが、王がそこにいるのは事実であり、きみがこの職務に就いてから王の外見が少しも変化しないのも事実だ。人々は王がいるだけで、自分たちの安定が約束され、国がさらに繁栄する事を知っている。王がなぜ長寿であるかなど、まったく関係がないのだ。もしかしたら、王の長寿に誰も意義を唱えないというのも、彼の魔法かもしれない。

滑らかに磨かれた黒く、細長いテーブルの向こうにいる王は、マルビヤの機織りに織らせた実用的なローブを羽織り、じっと外を眺めながら、きみの方を見ようともせずに言った。

「アルディオヌス、補給の方は片がついたのか？」

威厳のある声に、神経を張り詰めていたきみは、少しこわばった声で答えた。

「はい。この命令書が最後でございます。朝日が昇る頃には、最後の補給隊が出発します」

きみは、羊皮紙に書かれた命令書を、テーブルの上に広げた。そして、指を少し動かして簡単な魔術をかけた。命令書は、テーブルを滑り、王の手元まで動いて行く。

王は、命令書が停止してから、ゆっくりときみに向きなおると、灰色の目で命令書をちらりと見た。すぐにペンを取り、命令書にサインを書き込む。

命令書は、ふたたびきみの元へ戻ってきた。

「バルヘイムの予備軍はどうした？」

「仰せのとおりアズベイムを迂回させ、移動中です。敵には、まだ見つかっていないよう……」

そのとき不思議な事が起こった。王の言葉がきみに響いたのだ。目の前の王が話しかけたのではない。王の意識が、きみの意識に直接語りかけてきたのだ。

『旅人よ。時の旅の具合いはどうだね？』

意識の分離が起こっていた。本来のきみの意識が、王に語りかけられているのだ。王とその側近が話し合っているすぐ横で、別のきみが王と語っているのだ。この時点に限って、王は王であって、別の王であり、きみは側近とは別のきみであった。

『混乱しているようだな。時の旅は初めてかね』

きみには、彼の問いかけに返す答えがなかった。自分が本来誰なのか、なぜこのような状態なのか、まったくわからないからだ。



偉大なる帝国の王、カーン

次に意識が戻ったのは、がくんという軽いショックと同時だった。
そこは、城の中の執務室のようだった。いままでとは違い、前の記憶がはっきりとしている。それとともに、新しい――自分の記憶ではない――記憶が加わっている。いま、きみはカーン王の側近の一人である。かなり地位の高い人物で、王の不在のときには執政を代ったりしている。
この国は、いま中央の平原にあるアロンという国と戦闘に入ろうとしているのだ。前線の補給準備に追われ、不眠不休であったため、執務室でついうたた寝をしてしまったらしい。きみは、時間がそれほど過ぎてないのを魔法で確認すると、机の上に準備しておいた命令書に最後のサインを書き込み、インクを乾かすために息を吹きかけた。そして、それとは別に一度深呼吸をすると、椅子から立ち上がり、命令書を丸めた。
部屋を出ようとしたところで、きみは自分の記憶が重なっている事を改めて確認した。だが、不思議なことに不安はなかった。王のところに行き、命令書の内容を確認することが、いまのきみにとって最大の感心事なのだ。そのために、混乱からくる不安が、打ち消されているのかもしれない。
執務室を出ると、そこは大きな吹抜けのある城の中心塔である。調和を第一とした装飾が、全体に施されている。しかし、絢爛さというよりも優美さを前面に押し出し、ひとつひとつの装飾が謙虚に周りの装飾と同化しているため、全体に落ち着いた造りとなっている。吹抜けは地上階まで続き、ここから床まででかなりの高さだ。いま自分がいるのは城の七番目の階層である。階層の行き来には、吹抜けを飛び交う空中盤や階段を使う。
きみは、通路から吹抜けの一角にしつらえられた空中盤の乗降場に歩いて行った。空中盤が音もなく下層から浮遊してきて、少し高くなった乗降台に接触した。空中盤は、手すりのついた単なる一枚板であるが、カーン王の魔力によって、意志あるもののように飛び回る。盤に乗り込み、他に乗る者がいないことを確認すると、きみはカーン王の執務室を告げた。空中盤は音もなく上昇し、城の最上階を目指した。
空中盤から見下ろすと、吹抜けには他にも無数の空中盤が飛び交っていた。この城はこの栄光ある国にふさわしいものだ。いつもここを通る度にそう思う。夜中だというのに、城の中は昼間のように明るい。その方面の魔法に長けた照明技術者が、輝く壁を絶えず造り出しているためである。これほどの建物は、長い歴史を紐といてみても無かったであろうし、これからも決してできることはあるまい。それほど、素晴らしい建物である。
空中盤が上昇のスピードを緩めた。最上階に着いたのだ。素早く、しかし確実に乗降台に接近し、ぴたりと接触した。空中盤から乗降台に移り大きく深呼吸する眠気の残っていた頭に冷たい空気を送り込んで、気を引き締める。
乗降台から城の北に向かって広い通路がつながっている。途中に右に折れる細い通路があり、その一番奥にあるのが、いま王のいる執務室である。広い通路の突き当たりは、特別な場合のみに使われる謁見室であり、その奥には王が魔法を使うときに入る天界の間がある。ここで、王が数々の魔法を使い、数々の奇跡を成し遂げたのだ。
きみは、執務室に向かった。さすがに夜半過ぎという事もあり、人影はまったくない。ただ、清掃用の「銀の兵士」が、黙々と床を磨いている。恐ろしく静かだ。とても静かだ。



ったことを宣言したのだ。町は全域を巻き込んでの大騒ぎとなった。城の備蓄も大量に放出されて、大祝賀会となったのである。店は品物をすべて出し尽くし、城の備蓄も大量に放出されて、大祝賀会となったのである。歴史的にみれば、この時点においてカーン王が、北の地の全域に地位を築いた、記念すべき日になるのだ。後々ザナドゥに残る『北威記念祭』とは、このときが初めとなるのだ。

そんなことは知るべくもなく、きみは女の手から二杯目のひしゃくを受け取っていた。

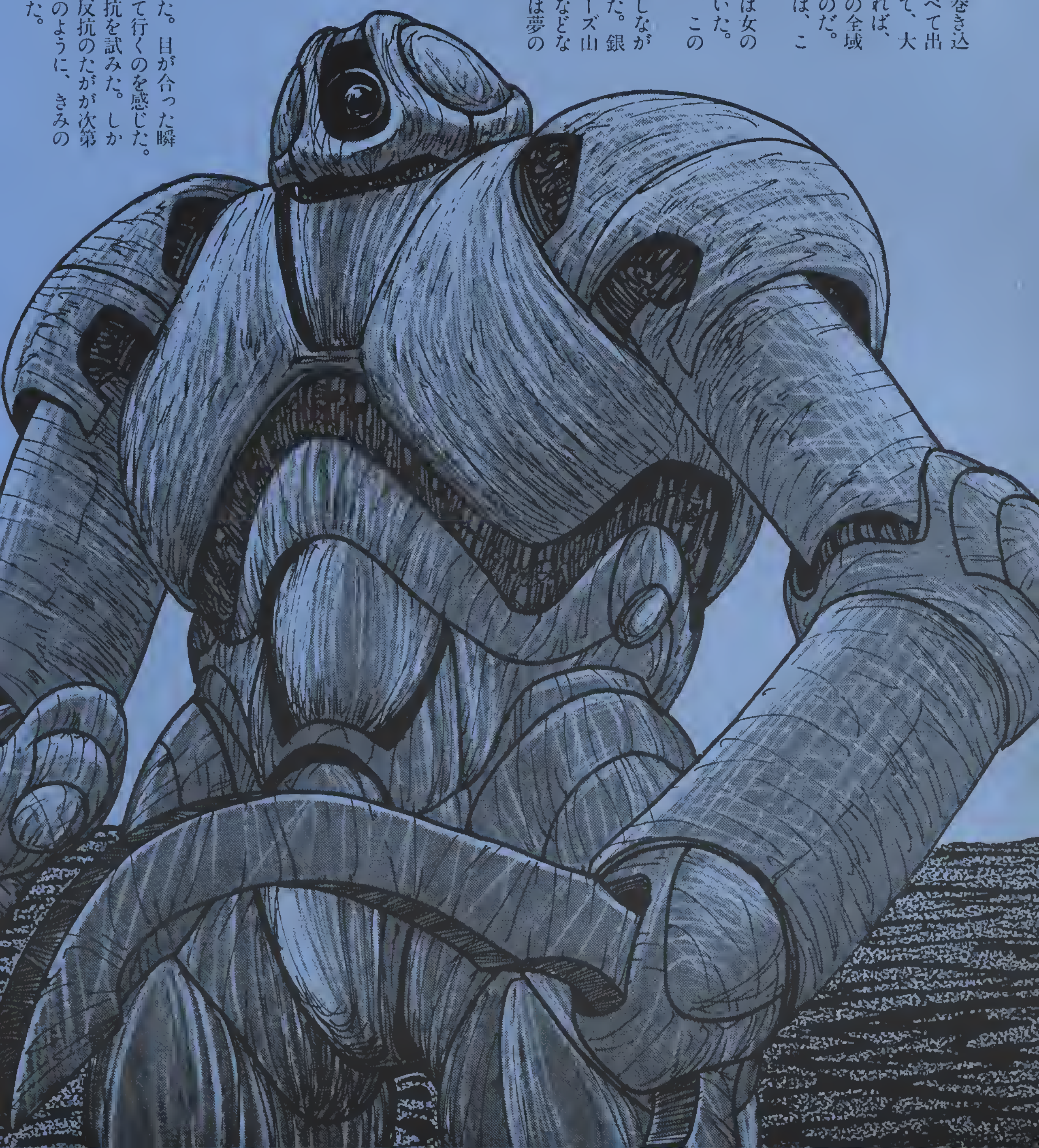
「国王陛下も無事にお帰りになられて、この国もいっそう繁栄するでしょうね」

誰に言うともない女の言葉を聞き流しながら、寒かった北の戦いを思い返していた。銀の兵士の活躍、トロールとの『クロアーズ山の戦い』雪の竜との激戦、食料の不足などなど、いまにしてみると苦しかった戦いは夢のようだ。我らが軍は進み、敵は退く。銀の兵士につられ、人の兵士も士気が高い。

そのとき、きみはふたたび思い出した。それと重なる別の記憶があることも思い出した。自分は、ゴブリンと地下世界で戦っていたはずでは？　いや、この町にいて、塔の上からアレフ川を見ていた。思考の混乱が、顔を曇らせたようで、隣りに座っていた女が怪訝そうにきみの目をのぞき込んだ。

「どうかしました？」

女の瞳は、大きく、そして漆黒だった。目が合った瞬間、きみは意識がその中に吸い込まれて行くのを感じた。前と同じ感覚だ。きみは意識の中で抵抗を試みた。しかし、暗黒の世界の誘引には抗し難く、反抗のたがが次第に外れて行く。深い眠りに落ちるときのように、きみの意識はいつの間にか途切れるのであった。



ろな洞窟の空気を震わせる。

　きみと仲間は、たいまつの明りの方へと急いだ。重い鎧がギシギシと鳴り、肩に食い込む。疲れた体に鞭を打って、急ぎ足で本隊へと向かう。

「うわぁっ！」

　きみの後ろについていた兵士が、叫び声をあげた。振り向いたきみの目には、恐ろしい光景が写った。無数の赤い光が、近くにある側壁の割れ目から次々と飛び出して来るのだ。

　悲鳴をあげるのももどかしく、きみは逃げだした。だが、重い鎧は体の自由を奪い、思うように動いてはくれない。まるで、泥の中でもがいているようだ。どう考えても、すぐに追いつかれる。粘っこい汗が、首筋をゆっくりと流れた。

　決心して剣を握りしめ、くるりと振り向く。やつらはすぐ後ろを追って来ていた。ゴブリンの放った矢が雨のように降り注ぐ。剣を振り回して飛んでくる矢を叩き落とす。そして、突撃するために、低く身構えた。奇妙にひしゃげた灰色の顔に、らんらんと光る赤い目が異様に大きく見える。後方にいる弓を持った兵は、きみめがけて絶え間なく矢を射かけてくる。

　激痛が走った。

　一本の矢が、きみの胸に刺さった。どろりとした血の感触が、胸を流れた。だが、痛みがすぐにそれを消す。半ば正常な感覚がなくなり、自分が倒れようとしているのを、傍観者のように捉えている。

「いたぞ！　やつらだ！」

　背後から声がした。味方の兵士が、ここを見つけたようだ。

だが、ゴブリンの群れは、すぐそこまで迫っていた。やつらが殺気立っているのがわかる。だが、きみは立っているだけで精一杯だ。剣を握っている手には力が入らないどころではなく、足を一歩踏みだすことさえできない。一匹のゴブリンが、走ってきた勢いで、きみに槍を降り下ろしてきた。

　最後に見たのは、がさがさの、灰色の肌をしたゴブリンの鬼気迫る形相であった。意識が、暖かい暗黒の中へ、吸い込まれていく感覚がした。

帝国の曙

　意識が戻った。

　目をあけるが、頭がぼうっとして視点が定まらない。明るいということだけ、はっきりとしている。

　ようやく目が、はっきりと物を捉え始めた。窓から差し込む日はまぶしく、目に突き刺さるようで痛い。きみは、木の丸テーブルの上に突っ伏して眠っていたらしい。テーブルの上には、コップや酒瓶、それに食べカスのついた皿などが散乱していた。テーブルだけではない。床の上にもそこら中がゴミだらけだ。

　ここはどうやら酒場らしく、他のテーブルや、隅にある長椅子の上にも同じように眠りこけているやつがいる。立ち上がって、出入口の所まで歩いて行く。外も酒場の中と、たいして変わらない様相だ。街路には紙吹雪が散らばり、木のコップや綺麗な布が、敷石も見えないほどに散り乱れている。酒場から出て少し先に小さな広場があるが、人影はまばらである。動くものといえば、ほとんどがゴミを拾い集めている「銀の兵士」たちである。町は、まだ眠っているようだ。

　きみは多少の二日酔いに悩まされながらも、ゆっくりと噴水のある広場の中央に向かった。短い距離であったが、それでも起き抜けで酒の抜けない体には、少々きつかった。広場に出たところで、ちょうどベンチを見つけたので、体を放り出すようにしてそこに座った。体の中の濁った空気を吐き出し、冷たい朝の空気を体の中に入れる。それで、ようやく落ち着いてきた。

「おはようございます」

　ぼんやりとしていたきみに、挨拶をしてくる声があった。顔をあげると、そこにはひとりの若い女がいた。このあたりの人間だろう、軽装で手桶を下げている。井戸から、水を汲んできた帰りらしい。

「おはよう……」

　朝日に目をしばたたかせながら、きみは慌てて挨拶を返した。女は気さくに、こう言った。

「……大丈夫ですか？　お水が欲しければ、ひと口どうです？」

　彼女は、手桶を下ろすと、入っていたひしゃくで水をすくい、きみに差し出した。朝日が揺れた水面に反射するのに、ぼんやりと見とれてしまい、きみは彼女の言葉に答えなかった。彼女はふた言目を継ぐことはせず、ぼんやりとしていたきみの目の前にひしゃくを差し出した。はっと我に返ったきみは、うやうやしくひしゃくを受け取った。そのしぐさがおかしかったのか、女はくったくなく笑うと、きみの横に腰掛けた。

「夕べはすごかったわね。ここらなんて、朝までかがり火が絶えなくて、日の出まで騒いでたわ」

　女は公園の一角にある、やぐらの上を指さした。急ごしらえのやぐらの上に、かがり火の燃え残りがくすぶっていた。きみは、ひしゃくの水を飲み干して、それを手渡しながら聞いた。

「本当だ。まだ騒ぎが耳に残ってるよ」

　昨日の昼過ぎ、カーン王の率いる北方遠征軍――きみやその他の若者たちを含む戦士たち――が凱旋し、王自身によって、北の地が完全に王国のものにな

黎明の時

「起きろ、おい、大丈夫か！」
頰に平手の刺激を受けて、きみは意識を吹き返した。跳ね起きて、あたりを見回すと、そこは洞窟の中だった。あたりには、どんよりとした空気が漂っている。

きみの頰を叩いたのは、重装備の鎧をつけた若い兵士だった。

「ここは？」
兵士は少し憤慨したように、早口に言った。
「何を寝ぼけてるんだ。本隊は向こうだ。早く起きろ」
せかされるままに立ち上がった。そのときになって初めて気づいたのだが、自分も重い鎧を装備している。手には重く長い剣も持っている。

背中を押されて、きみは歩き始めた。足元は湿った岩で、表面が滑らかなので滑りやすかった。しかし、ごつごつと凹凸の激しい岩よりも、足を持ち上げることさえ億劫なきみにとっては、かなり歩きやすかった。

遠くのほうから、戦いの騒音が聞こえてくる。一歩踏み出す度に、頭に伝わる鈍い刺激が、頭にかかったもやの中から、うっすらとした記憶を呼び起こしていた。いままで、自分は……。

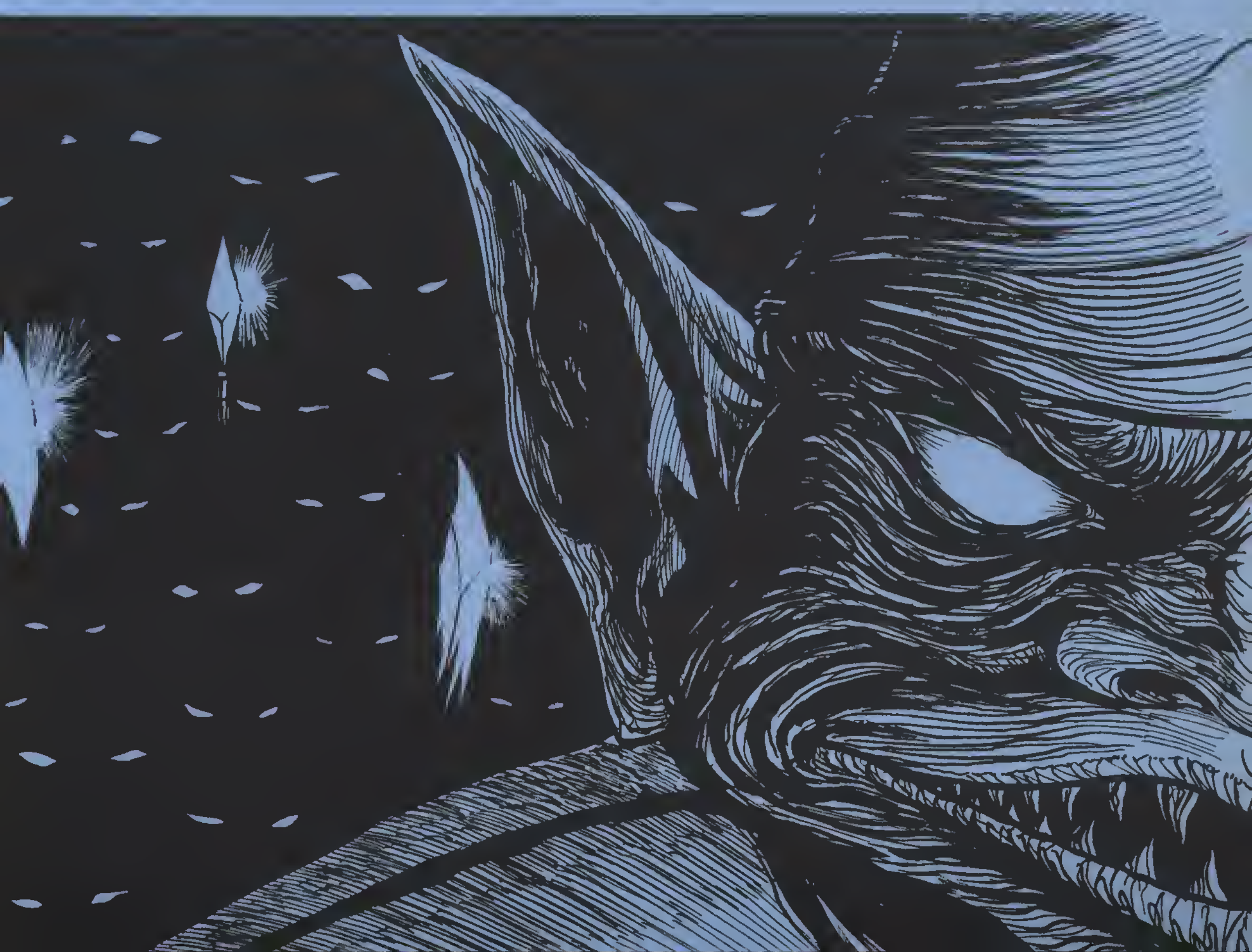
さっきと同じだ。

よみがえってきた記憶。それは自分の記憶であって、自分が体験したものではない。あらためて気づき、思考が混乱した。整理して考えよう。そう、自分はカーン王の町ラムトールに入った。ラムトールは素晴らしい町だった。そこで、トロイという男と出会い、町を案内してもらった。そして……。そして、トロイの呪文にかかって意識を失った。塔の上でアレフ川の雄大さを知った。

そこから意識は飛んでいた。トロイに呪文をかけられた記憶と、王に派遣されて地下にいる記憶が混在するはずはない。だが、確かに自分がいるのは、地下世界である。ラムトールの周辺の地下世界を安全に調査するため、魔物を掃討する兵の先陣として、魔物の棲む洞窟に派遣されたのだ。そして、かなり深く降りたところで、ゴブリンの大群に出会った。激しい戦闘が行われ、本隊の追いつめたゴブリンに対する攻撃に加わったところだ。

後の事を言えば、この戦いに勝利したことがきっかけで、カーン王の地下調査が進み、地下帝国建設の足がかりになったのである。

遠くに、ちらつく無数の赤い光が見えた。そこから少し離れて、小さな炎が広がっている。赤いのはゴブリンの目で、炎の明りは兵士たちが持つたいまつであろう。ゴブリン特有の、あの甲高い声がキーキーと洞窟にこだまし、うつ



うに通り過ぎる。時折、急ぎの馬車が雑踏の中を強引に走り抜け、いましがたくぐってきた門の向こうへと消えて行った。

門から続く大通りを、ゆっくりと歩いて行き、さらに町の奥へと進む。次第に道が細かくなり、まわりの店も雑然としてくる。道はきちんと整備された石畳の道となったが、そのうちにメインストリートと脇道の区別がつかなくなる。あてもなくさまよいながら、人々をかきわけるようにして進み、休憩できそうな居酒屋に目をつけて戸をくぐった。

そこは小さな店で、中は雑多な職業の人々でごった返していた。そのときになって慌てて自分の服を調べる。動物の皮らしい薄くて軽い生地の服だ。多少の装飾が施されているが、全体的に土にまみれていて、あまり見栄えがしない。腰には剣と小さな袋が下げてあり、その袋には何枚かの金貨と薬草らしい草が入っていた。きみはその金貨を見て安心して、店のカウンターの空いている席に腰を沈めた。すぐに店のバーテンが寄ってきて、注文を聞く。きみは自分でも驚くほどの慣れたしぐさで、「サムバール」という酒を注文していた。バーテンは当然という風に樽から酒を木のジョッキに注ぎ、無造作にきみの前に投げ出した。

こんな酒場は知らないはずだし、いままでで初めての経験のはずだが、きみの体は習慣であるかのように振舞う。まるで、自分の体が自分のものではなく、意識だけが別なところから見ているような感覚だ。そんなことを考えている間にも、きみは最初のジョッキを半分、豪快に飲み干していた。空腹の体に、強いアルコールが染み渡るのがわかる。

「よう、見ない顔だな」

いきなり話しかけられた。そちらの方を向くと、髭面の体格のいい剣士らしい男が、真っ赤な顔をしてきみの事を見ていた。くったくのない笑顔を浮かべ、人なつっこい雰囲気を漂わせている。酒臭いが、正気は残しているようだ。

「この辺の者じゃないだろう?」

相手の質問に、きみはうなずいて答えた。

「俺はトロイ。仲良く飲ろうぜ」

きみとトロイは杯を交わすと、それを一気に飲み干し、新たに同じものを注文した。

「カーン王の城下町はどうだ、最高だろう?」

きみの意識は、遠くで自分の口が答えるのを聞いていた。

「ああ、ついさっき着いたばかりだがね、中央から苦労して移ってきて正解だ。これほどしっかりした城塞都市なら、アロンの軍隊でも簡単には落とせないだろうな」

トロイは自慢げに笑うと、大声で叫んだ。

「そうともよ！　カーン王向かうところ、不可能はないのさ」

しばらくトロイと話しているうちに、この時代の状況がようやく飲み込めてきた。この町の城主であるカーン王は、戦乱の嵐が荒れ狂う中央から、民を率いて魔物のうろつきまわる北の地に新たな国を建てた。それがここ、城塞都市ラムトールなのだ。最近ようやく周囲の魔物たちの掃討が終了し、都市が安泰であるようになってきたのだ。民は王に忠誠を尽くし、王は民のために働いている。さらに王は、野心家でいつか中央の平原で争っている国を統一したいと欲しているのだ。

しばらく話がはずみ、成り行きでトロイの案内によって町を見て歩くことになった。きみは、トロイに連れられて町の中を見て回った。町の中央に行くに従って、建物の建築様式は素晴らしくなった。周囲の雑然とした建物もよいが、この中心街にある建物の群れはひときわ美しかった。優美さの上に力強さも重ねられ、芸術品として観賞するべき建物だ。きみはトロイとともに、建物の一角を占める細く高い塔に登ってみることにした。

塔の階段をようやく登りきり、監視台となっている所に出た。少々寒かったが、幸い天候はよく、風もおだやかだった。冷たい風を我慢しながら、きみは窓ぎわに立った。ここからは、町の全容が手にとるようにわかる。左手、すぐ向こうに大きな城がある。とても巨大でこの小さな町には似つかわしくない規模だ。幾つもの塔が幾何学的な配置で並び、天に手を伸ばしているようだ。中央にある本殿はひときわ高く、がっしりとしていて、それだけで小さな城くらいはありそうだ。

右手方、町のはずれの方に目を移すと、町を取り巻く堅固な外壁の向こうには、輝く水面があった。水面の向こう側には、山のシルエットが低く連なっている。海の向こうに島があるように見える。だが、そこにある水面は川なのだ。雄大なるアレフ川だ。河口付近のここでは、向こう岸が見えないほど広い。知識はきみにそう伝えていたが、やはり我が目を疑ってしまう。これが海でなくてなんであろう。常識はそう告げる。しかし、やはりそこに横たわるのはまぎれもない川なのだ。アレフ川は、しばらく先の地で大きな滝となり、地下に向かって流れ落ちている。水の行方がどこなのかは、まったくわかっていない。地下階層世界にある川となっているらしいが、魔物が多くてなかなか調べられず、現在も調査が進んでいる段階である。

「nunt. jkls skl hem ……」

後ろでくぐもった声が響いた。振り向くと、そこではトロイが腕を組み、真顔で何かつぶやいていた。ようすがおかしいことに気づき、きみは一歩彼に近づいた。突然、トロイの体から稲妻が走った。同時に目が眩み、体に激痛が走る。そして、張り詰めた糸が切れたときのように、ぱっと意識が跳んだ……。

永劫なる流転の一部として

（ドラゴンスレイヤー・シリーズ 全バックストーリー序章）

気がつくと、そこは暗い森だった。

体をゆっくりと起こす。筋肉があちこちで悲鳴をあげる。ようやく頭をあげると、ぼんやりとしたままあたりをうかがった。

木々はうっそうと茂り、丈の高い草がまわりを取り囲む。低い枝に絡みついたつたが、まるで獲物を探す蛇のように見え、気味の悪さをいっそう引き立てている。森の色はどんよりとした暗い緑で、はるか上から差し込んでくる光も、地上に届く頃にはほとんど力を失っている。そのため、あたりのようすは、ぼんやりとした緑色の影として見えるだけである。

自分が倒れていた場所は、土の上であった。そこだけ草木が除かれ、黒い土がむき出しになっている。土がむき出しの空間は、右と左に途切れなく続き、道となっている。道の先は、木々の作り出す暗闇の中に溶け込んでいて、どうなっているのかわからない。

ふと気づいて、顔についていた冷たい土を払う。湿ってベタベタしている。このあたりは、かなり湿気が多いようだ。体をゆっくりとほぐし、はっきりとしない頭を押えながら、何とか立ち上がる。体をあちらこちらと調べてみるが、痛みはすべて筋肉の痛みで、外傷は何もなかった。まだふらふらするが、歩けないほどではない。きみは目を凝らして、ふたたび左右の道を見た。どちらも、先はまっ暗で何も見えない。じっとしていても、仕方がないので、感に頼って進む方向を定めると、ゆっくりと歩き始めた。歩きながら、自分がなぜここにいるのかを考えた。しかし自分の意志に反して、頭はまったく回転せず、雲の中をさまよっているような気分だ。

かなり歩いて、ようやく意識がはっきりしてきたころ、道の先に明りが見えてきた。どうやら森を抜けたようだ。きみは暗闇に馴れた目をしばたたかせながら、光の中へ歩を進めた。まぶしい陽光が目を射る。陽光はそれほどきつくはないようだが、それまでの暗がりに慣れていた目にとっては、しばらく刺激があった。

ようやく目が慣れてきたところで、少し向こうの丘の上に、城壁で囲まれた町があるのに気がついた。そこに行けばとにかく人に会えるだろう。状況が把握できない自分にとって、いまは他人の情報が欲しかった。考えがまとまらずにいるのは、なによりも耐え難かったし、不安でもあった。一刻も早く自分がなぜここにいるのかを知りたかった。少しでもきっかけが掴めれば、すべてを思い出せそうな気がする。

そのような思いが体をせかせ、城壁の近くまで早足で進んだ。城壁の石組みがはっきりと見えるほどまで近づくと、町の活気が伝わってきた。がやがやという人々の話声。荷物を運ぶ荷車の音。馬のいななき。どれもが心を落ち着かせる。

城壁の一角には大きな門があり、それは道に向かって開け放たれていた。ずっしりと重そうな門は、黒塗りの木でできていて、錆が目立つ鎖によって城壁につながれていた。鎖はもちろん、門を閉めるためにある。大きな石で巧妙に組まれた城壁の上には、警備兵と見える屈強な男がいた。彼は、じっと遠くを見渡していた。きみが門に近づいていっても見向きもしない。まるで、こちらの姿が目に入っていないようだ。

とがめを受けそうにもないので、きみは堂々と門をくぐって中に入った。門の向こう側は活気に満ちていた。人々が行き交い、馬車が走る。大声を上げて客を引く店の主人や、隅でむしろを広げて品物を並べている露店商が目を引く。人々はそれらの店の前で立ち止まり、ある者は交渉し、ある者は興味もなさそ





華麗なる物語の書

All Stories of Dragon Slayers

本書を読まれた方へのお願い

本書を手にして、より深くパソコンゲームにのめりこまれた方々にお願いがあります。ソーサリアンや他のファルコムのゲームをプレイした感想や体験談を書いて送ってください。残念ながら質問にはお答えできませんが、私どもの参考にさせていただきたいと思います。本書にはさまれている愛読者カードでも結構ですし、手紙の形で送られてもかまいません。ただし電話での問い合わせ等は御遠慮ください。送られてきたものについては今後の出版企画の資料等として活用させていただきます。住所、氏名、年令、電話番号は明記してください。

郵送先 〒102 東京都千代田区麴町5-5-5
JICC出版局　出版第一部PGブックス係

ファルコム・バイブル〜メーキング・オブ・ソーサリアン

発行　1988年1月10日
定価　1500円
監修　日本ファルコム(株)
発行人　蓮見清一
発行所　JICC出版局
〒102 東京都千代田区麴町5－5－5
〔振替〕東京7－170829　㈱ジック
〔電話〕営業部・03(234)4621
編集部・03(234)3688
印刷所　大日本印刷(株)
ブックデザイン／レイアウト　Mスタジオ
口絵イラスト　米田仁士
本文イラスト　南辰真　渡辺統之　おぎわらけいこ
企画／編集　7663マシーン
文案／構成　荒井孝之　島田倫人　高橋秀樹
協力　安藤博徳　奥山浩幸

ISBN4-88063-382-8



宝島 PG BOOKS

ISBN4-88063-382-8 C0076 ¥1500E

JICC出版局　定価1500円